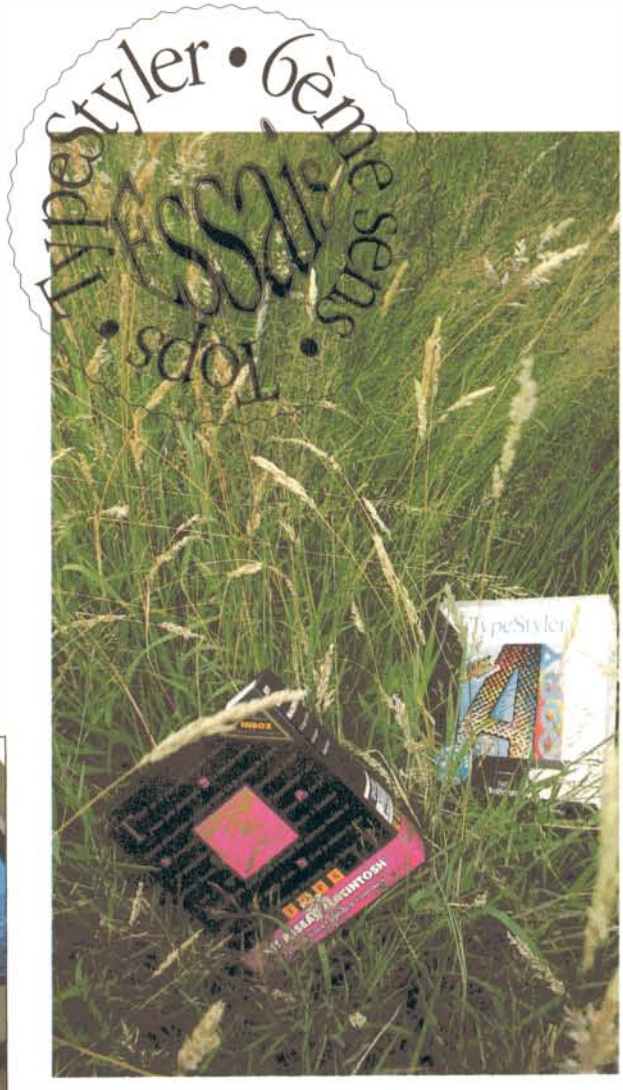
La revue francophone indépendante pour les utilisateurs d'Apple

pom's

Transferts couleurs

Apple IIGS

Macintosh



M 2366 - 49 - 45,00 F

PROCMD

LE BASIC VACANCES POUR LES APPLE EN 8 BITS

PROCOMMAND, c'est la boîte à outils du programmeur 8 bits, sur Apple IIe, IIc, IIGS.

PROCOMMAND, c'est un ensemble de modules cohérent pour enrichir le Basic, et simplifier la réalisation des logiciels.

Un **Basic enrichi**, Print formaté, Type, Date, Tri, Rnd, formatage scientifique, Input formaté, Clock, Hexdec, Pop.

De nouvelles **commandes disques**, Online, Dump, Copy, Format, Eject, Setinfo, Path, Compare, Paste.

De nouvelles **commandes utilitaires**, Varlst, Vartrc, Renumber, Hold, Merge, XRef.

Des **commandes d'édition**, Find, Edit, Auto, Macro, Lyst, Onekey.

De puissantes commandes **graphiques Dhgr**, &hgr, &hgr2, &hcolor=, &hplot, &plot, &draw, &xdraw, &fill, &print, hload, hsave.

Des **commandes souris**, &int, &let, &store at, &pos, &wait, &end.

Et pour aller plus loin, une documentation en français précisant le protocole à respecter pour intégrer vos propres modules à **PROCOMMAND**.

PROCOMMAND en 5,25" ou 3,5", 500 F (tarif abonnés : 450,00 F).

Éditions MEV • Pom's • 12, rue d'Anjou 78000 Versailles • Tél : (1) 39 51 24 43 • Minitel : (1) 39 53 04 40 • Fax : (1) 39 49 54 65

Numéro 49
juillet-août 1990

Au sommaire…

Les infos, les rubriques

Éditorial *par Hervé Thiriez* 5
Bibliographie *par M. Godefroid et C. Piard* 29
Les News Macintosh *par Ariel Sebban* 60
Applemania *par René-Jean Anderson* 65
Petites annonces 74
Mots croisés *par Joëlle Piard* 74

Le Macintosh

Les transferts Mac/GS *par Émile Schwarz* 13
Interview : ACI *par Ariel Sebban* 30
6ème sens *par Hervé Thiriez* 34
Une Init : Fortune *par Thierry Charles* 51
TOPS *par Marcelle Godefroid* 55
TypeStyler *par Marcelle Godefroid* 58
Nouveautés 59

Le Monde des Apple II

Une gestion de fichiers (2) *par René-Jean Anderson* 6
SuperFonts : les polices *par Jean Ollion* 24
Budget facile *par Dimitri Geystor* 25
AppleWorks : le chargement *par D. Geystor, R. Brandt* 26

Le Monde des IIGS

Les transferts Mac/GS *par Émile Schwarz* 13
Un formateur en CDA *par Patrice Neveu* 15
Utilitaires 16 bits *par Patrick Desnoues* 35

Éditions MEV
12, rue d'Anjou
78000 Versailles
Tél. : (1) 39 51 24 43
Minitel : (1) 39 53 04 40
Fax : (1) 39 49 54 65

Directeur de la publication :
Hervé Thiriez

En couverture

Après de multiples programmes de transmission de données entre Apple II, Macintosh, IBM et Minitel, voici la présentation de programmes en shareware tout à fait étonnants : la récupération d'images super-haute résolution entre Apple IIGS et Macintosh II…

Com.V1.0 pour Apple //

La disquette 'communication' que nous vous proposons aujourd'hui a été conçue par Dominique Ottello, auteur de programmes parus dans Pom's et animateur de la Cité Apple II de CalvaCom. Un bonheur n'arrivant jamais seul, une deuxième disquette dont on vous dévoile le contenu dans ces lignes, est livrée avec...

Com.V1.0

La disquette Com.V.01 (uniquement en format 3,5") regroupe un ensemble de programmes et fichiers permettant la communication, particulièrement avec CalvaCom, mais pas uniquement. En voici le détail :

Blu Programme de compactage et décompactage d'une grande partie des programmes de la bibliothèque Apple II. Ce programme est accompagné d'une documentation en anglais. Pour tous les Apple //.

Bib.Liste Il s'agit de la liste des programmes de la bibliothèque de la cité Apple II sur Calvacom.

IIGS.Minitel Il s'agit de la configuration du tableau de bord (Modem) dans le cas d'utilisation du IIGS avec câble Minitel, plus un ensemble de questions et réponses diverses sur l'utilisation du IIGS et de VSCom.

Kermit Ce logiciel de communication, un classique, permet à l'aide d'un Minitel relié à l'Apple II de télécharger des programmes (plus de 600 sont disponibles sur Calvacom). Une documentation en anglais accompagne ce soft doté de nombreux drivers : modem intégré IIGS, Hayes Micromodem, cartes AppleCom, CCS770, Promotheus, Super Série et Apple IIc, Microtek SV622. Pour tous les Apple //.

Pile Hyperstudio Il s'agit d'une présentation des possibilités, tarifs, moyens d'accès de Calvacom. Et pour ceux qui n'auraient pas Hyperstudio, une version simplifiée en est livrée sur le même disque. Pour GS, bien sûr.

Shrinkit La dernière version de ce programme de compactage et décompactage de fichiers et disquettes. Il est plus performant que BLU et permet de compacter des disquettes entières qui ne sont pas au format ProDOS standard. Pour tous les Apple //, documentation en anglais.

Talk Is Cheap Ce programme de communication fonctionnant sur tous les Apple II avec sa documentation en anglais est doté d'un système de macro-commandes. En plus de l'Apple //, TIC permet d'émuler les terminaux DataMedia, VT52, Heath.H19, Hazeltine.1510, IBM3101, ADM.3A, Dow Jones, Soroc, TVI.912, ADM.31, Hazeltine.1500, Adds Regent, Viewpoint, Tandy Laptop. Pour tous les Apple //.

Téléphone Quelques détails concernant le câblage de la prise téléphonique américaine et de son homologue française ainsi que des informations en anglais sur les procédures de téléchargement avec protocole Xmodem ou Ymodem.

Et Plus...

Le deuxième disque 3,5" qui vous sera livrée comporte :

Bram Test Cet anti-virus est à mettre dans le répertoire System.Setup. Au premier démarrage, il crée un fichier donnant l'image de la Bram. Lors des démarrages suivants, il compare ce fichier avec le contenu de la Bram et prévient des éventuelles modifications. Il est alors possible de restituer le contenu du fichier en Bram ou de sauvegarder le nouveau contenu dans le fichier.

Boot Modif Futé, ce fichier est à mettre à la place du fichier ProDOS du répertoire principal du disque dur : lors du démarrage, en appuyant sur la pomme, vous pourrez choisir le périphérique à activer : disque dur, disquette, Rom ou Ram.

Init Master Ce Cdev est à mettre dans /System/CDevs ; il permet de valider ou dévalider les TIF, PIF, NDA et CDA qui seront chargés lors du démarrage. On y accède par le NDA Control-Panel.

Transwarp Un autre Cdev qui contrôle les vitesse et IRQ de la Transwarp depuis le NDA Control-Panel.

Faz II File Attribute Zapper V 2.6 permet d'éditer les attributs de fichiers, le bit de backup par exemple. Tous les sources de la version 2.4 en Merlin 16 accompagnent cet utilitaire (les différences entre 2.4 et 2.6 se situent uniquement au niveau du tableau de dénomination des types de fichiers. La documentation est fournie également. Pour tous les Apple //.

OneArmBattle Un peu de délassement avec ce jeu de machine à sous sonore et parlant anglais. Une belle application GS.

Utilitaires texte

Imprime.TXT, pour l'impression de tout fichier TXT avec tout un tas de paramètres pour l'ImageWriter. Pour GS.

Binscii, conversion de fichier ProDOS en TXT et vice-versa. Pour tous les Apple //.

File.Chopper, pour séparer un gros fichier en plusieurs plus petits. Utile pour fichiers TXT trop longs pour être chargés en une seule partie dans un traitement de texte. Pour tous les Apple //.

Tex qui, entre autres, fait l'inverse du précédent c'est-à-dire, met bout à bout, en un seul fichier, plusieurs fichiers TXT.
Pour tous les Apple //.

Disquette Com.V.1.0 + disquette goodies : 100,00 F franco

Ont collaboré à ce numéro
René-Jean Anderson - Randy Brandt
Thierry Charles - Patrick Desnoues
Dimitri Geystor - Marcelle Godefroid
Olivier Herz - Nathalie Laudat
Daniel Lurot - Gérard Michel
Patrice Neveu - Christian Piard
Joëlle Piard - Émile Schwarz
Ariel Sebban - Hervé Thiriez

Directeur de la publication
rédacteur en chef
Hervé Thiriez
Hervé Thiriez

Rédacteurs
Marcelle Godefroid - Christian Piard

Siège social
Éditions MEV – 12, rue d'Anjou
78000 Versailles – ☎ (1) 39 51 24 43
Serveur Minitel (1) 39 53 04 40
Télécopie : (1) 39 49 54 65

Publicité
Éditions MEV

Diffusion
N.M.P.P.

Impression
Mame — 49, boulevard Preuilly
BP 1701 — 37017 Tours Cedex
☎ 47.37.08.08

Photos
CP & MG

Photogravure
Graphotec – 21, chemin de la Tour
92350 Le Plessis-Robinson
☎ (1) 46 30 44 49

Pom's est une revue indépendante non rattachée à Apple Computer, Inc. ni à Apple Computer France S.A.R.L. Apple, le logo Apple, Mac et le logo Macintosh sont des marques déposées d'Apple Computer, Inc. IBM est une marque déposée de International Business Machine. PC et AT sont des marques déposées de la Société IBM. Diagram-Maker est une marque déposée de MEV.

—

©Éditions MEV 1990
Toute reproduction intégrale ou partielle, effectuée par quelque procédé que ce soit, sans l'accord écrit d'Éditions MEV, constitue une contrefaçon.
Loi du 11 mars 1957, articles 425 et suivants du Code Pénal.
Droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Éditorial

Dans ce numéro d'été, Émile Schwarz nous présente l'art et la manière de transférer des images en couleurs depuis l'Apple IIGS vers le Macintosh II, et réciproquement. Vous aurez maintenant le nécessaire pour travailler vos œuvres impérissables sur l'une et l'autre machine. Et, si vous aimez programmer sur cette merveilleuse machine qu'est le IIGS, Patrick Desnoues vous a concocté quelques outils dont vous apprécierez vite l'aide précieuse.

Si vous êtes plutôt un utilisateur qui aime avant tout la transparence de l'interface du GS, alors profitez de deux CDA, Format et Eraser, dont la simplicité et l'efficacité est tout à l'honneur de leur jeune auteur.

Côté Mac, des bancs d'essais, et de l'humour avec Fortune, une astucieuse adaptation en Pascal pour une Init qui vous réserve quelques kilo-octets de surprises ; une affaire à suivre...

Puisque l'époque est au changement, Pom's ne fait pas exception. Christian Piard, auteur et rédacteur depuis de nombreuses années, part exercer ses talents dans le sud de la France. Du soleil malgré cela dans ce numéro puisque Marylène Delbourg Delphis, interviewée par Ariel Sebban, nous livre ses impressions en direct.

Le meilleur pour la fin bien sûr, avec la nouvelle rubrique des news Apple // préparée par René-Jean Anderson : Applemania. Quel bel été...

Hervé Thiriez

Imprimé en France - Dépôt légal juillet 1990

Gestion de fichiers(2)

R.-J. Anderson

Dans notre précédent article, nous avons longuement étudié un système structuré de gestion de fichiers. Pour pouvoir profiter de certains automatismes procurés par ce système structuré, nous avons vu qu'il était nécessaire de conserver des valeurs essentielles dans le premier enregistrement du fichier de rang zéro, celui que nous avons appelé, par simplification, "record-zéro".

Dans l'exemple du fichier des dictons, application de base, nous avions utilisé trois variables numériques : le nombre nous avions utilisé trois variables numériques : le nombre d'enregistrements, la longueur de la clé et la longueur de l'enregistrement. Nous revenons aujourd'hui sur ces valeurs essentielles pour proposer une solution au problème que peut poser leur maintenance et régler en même temps quelques questions annexes pour ne plus avoir à y revenir.

Au commencement...

Le simple fait que des variables doivent être présentes dans l'enregistrement zéro, avant de mettre en route le programme de `Mise à Jour`, induit tout de suite l'idée que le fichier doit être créé de façon indépendante. C'est d'ailleurs ce que nous avions fait dans l'application de base [illegible] programme qui réalisait donc deux choses : création du fichier et enregistrement de valeurs dans le record-zéro.

Une première observation découlant de cette opération est qu'il est évident que les variables enregistrées vont prendre plus ou moins de place selon les valeurs contenues à l'origine appelées à évoluer. Si nous nous contentons d'enregistrer des valeurs au gré de notre fantaisie ou de nos besoins, il nous sera impossible de définir certaines autres valeurs, par exemple la plus petite longueur d'enregistrement possible pour les fichiers à gérer. En effet, si la longueur d'enregistrement déclarée est réduite, il peut y avoir un risque de débordement de l'enregistrement zéro sur l'enregistrement un. Rappelons que nous travaillons avec des enregistrements de longueur fixe.

Enregistrer des nombres sans avoir défini dans quelles "plages" ces nombres peuvent varier ne va pas, non plus, dans le sens d'une rationalisation des choses. Une autre contrainte concerne les techniques d'indexation que nous mettrons ultérieurement en œuvre sur nos fichiers. Là encore, nous serons appelés à conserver des valeurs essentielles dans le record-zéro.

On conçoit, dès lors, qu'il devient très utile de disposer d'un "outil" adapté pour résoudre ces problèmes. C'est cet outil que nous proposons aujourd'hui sous forme du programme `MNTRZERO` (MaiNTenance des Record-ZERO) réalisant une gestion complète du record-zéro. Ce programme reprend, bien entendu, la philosophie du système structuré. Le lecteur, s'il a étudié l'application de base constituée par la gestion du fichier des dictons, se retrouvera sans difficulté gestion du fichier des dictons, se retrouvera sans difficulté dans le programme `MNTRZERO` qui permet de créer des fichiers adaptés au système structuré mais aussi de reveni sur les fichiers existants pour restaurer des valeurs détruites, pour en modifier d'autres ou pour étendre le fichier par exemple en lui définissant un nouvel index.

Mettre à l'index

Pour mieux comprendre la portée du programme, au niveau du record-zéro, en ce qui concerne l'indexation, disons tout de suite quelques mots à ce sujet. Une indexation, dans sa forme la plus simple, consiste à réaliser un index à pa tir d'une zone définie sur les enregistrements du fichier de [illegible] p ogramme(s) pour accéder aux données selon la séquence fournie par cet index. La zone à indexer doit, bien entendu, être toujours au même endroit relatif sur chaque enregistrement. Prenons un exemple concret :

Nous disposons d'un fichier d'adresses et nous voulons indexer ce fichier sur le nom des personnes qu'il contient. Pour mener à bien cette tâche, nous avons besoin de connaître au moins trois valeurs indispensables :

- le rang, sur l'enregistrement, du premier octet de la zone "nom" ;

- la longueur de cette zone "nom" ;
- le nombre de postes nécessaires pour contenir l'index étant entendu que nous générons, fondamentalement, UN poste pour UN enregistrement.

Ce sont ces valeurs que nous enregistrerons dans le record-zéro des fichiers qui seront indexés. En pratique, le programme proposé est prévu pour enregistrer les valeurs de deux index différents sur le même fichier de données. Disons bien qu'ici, un index est, physiquement, un fichier indépendant du fichier des données, bien qu'il lui soit rattaché en ce qui concerne la gestion des données. Les valeurs essentielles d'un index sont enregistrées dans le record-zéro du fichier des données et non dans celui de l'index.

Il est également nécessaire de connaître d'autres valeurs. Citons les noms des index se rapportant à un fichier de données. Pour simplifier et rationnaliser notre système, nous utilisons simplement les dispositions suivantes :

- Le nom d'un fichier de données ne peut excéder **neuf** caractères.
- Le nom d'un index est obtenu en suffixant le nom du fichier par "`X1`" pour le premier index et par "`X2`" pour le second.

Autrement dit, un fichier `CLIENT` peut avoir `CLIENTX1` comme premier index et `CLIENTX2` comme deuxième index. Cette disposition nous évite d'avoir à enregistrer et conserver des noms d'index.

Deux autres informations sont également intéressantes. Il s'agit de la plus haute clé possible pour un fichier et l'existence ou non d'un tableau des enregistrements occupés dans le cas d'une indexation automatique. Ce dernier tableau est appelé ici `record-map`. Nous verrons plus loin comment introduire ces valeurs facultatives sans trop perturber l'agencement du record-zéro.

Décisions et fourchettes

Au stade où nous en sommes, nous avons répertorié à peu près toutes les valeurs essentielles que nous voulons enregistrer dans le record-zéro. En voici la liste :

Désignation	Nom Variable	Nom Étendu	Longueur mini	Longueur maxi
Nombre d'enregistrements	F1	HIKY1	1	5
Longueur de la clé	C1	KEYL1	1	6
Longueur de l'enregistrement	F1%	RECL1	2	4
Rang 1er octet index 1	I1	ROWX1	1	4
Longueur zone indexée 1	I1%	FLDX1	1	4
Nombre de postes index 1	X1	POSX1	2	5
Rang 1er octet index 2	I2	ROWX2	1	4
Longueur zone indexée 2	I2%	FLDX2	1	4
Nombre de postes index 2	X2	POSX2	2	5
Retours-chariot			9	9
		Totaux	**21**	**50**

Figure 1 : **Le Record-zéro et ses valeurs minima et maxima**

DU 19 AU 22 SEPTEMBRE
Apple Expo Stand 1 D 6
Nous y serons ...
Les Apple IIc, IIe, IIGS aussi

IIGS **GS Ram et GS Ram Plus** extensions mémoire,
TransWarp GS accélérateur **7 Mhz**
Vulcan disque Dur interne **20/40/100 Mo**
PC-Transporter pour la compatibilité **MS-DOS**
Sonic Blaster, Audio Animator pour le **son**...

IIe **RamFactor, RamWorks** extensions mémoire
RamCharger alimentation permanente
Vulcan disque Dur interne **20/40/100 Mo** ...

IIc **Extension mémoire** avec/sans horloge et CP/AM,
UniDisk 800K, **kit de mise à niveau** etc ...

Le tout nouvel Apple IIGS Révision 3,
Scanner à main QuicKie, Carte SCSI DMA

AppleWorks GS 1.1 et 3.0 US, GS.OS 5.0 F
HyperStudio 2.1, GraphicWriter III,ProSel 16
les utilitaires Guardian et Renaissance ...

BREJOUX.Æ
29 rue Montribloud 69009 LYON
Tél. 78.36.52.69 Fax. 78.25.50.84

Boutique. 16 rue d'Aguesseau 92100 BOULOGNE
Tél. 47.12.09.50 Fax. 47.12.09.59
Mardi au vendredi: 17h à 20h. Samedi: 10h à 12h30 -14h à 17h

Soit en tout 9 variables... Cela est, certes, un peu encombrant, surtout que ProDOS a la délicate attention de déposer un retour-chariot entre chaque variable enregistrée. Heureusement, un peu de réflexion et de sens pratique nous montre que tout cela peut tenir sans trop nous gêner au niveau de la longueur minimum des enregistrements. Prenons le cas du fichier des dictons présenté dans le numéro précédent. Nous avons vu qu'il était limité à 99 enregistrements puisque la clé ne peut avoir plus de 2 chiffres. La première variable ne dépassera donc pas 3 octets sur l'enregistrement zéro (2 chiffres et un retour-chariot). La longueur de la clé occupe 2 octets et la longueur d'enregistrement 3. Le fichier n'étant pas indexé, chaque groupe d'information d'index occupe 6 octets (3 zéros et 3 retours-chariot). En tout, nous avons besoin de 20 octets exactement pour tout enregistrer. Le fichier des dictons ayant une longueur d'enregistrement de 75 octets (sans le retour-chariot), il y a donc de la marge.

Il est peu fréquent de définir des fichiers dont la longueur d'enregistrement soit vraiment petite et puisse poser des problèmes de valeurs essentielles sur le record-zéro. Si ce cas se pose néammoins, il est toujours possible de s'en sortir, d'une manière ou d'une autre, par quelques astuces de programmation appliquées à un cas précis.

Pour que notre "outil" de gestion des records-zéro fonctionne dans les meilleures conditions possibles, il est préférable de fixer des limites entre lesquelles les valeurs essentielles pourront varier. Dans notre système structuré (et donc dans le programme proposé) ces limites sont les suivantes :

- longueur de la clé : variable, de 2 à 5 chiffres. Une clé à un seul chiffre supposerait un fichier ne pouvant avoir plus de neuf enregistrements... Avec 5 chiffres nous pouvons aller jusqu'à 99999 enregistrements ;
- longueur d'enregistrement : ProDOS permet d'aller jusqu'à 32 768 octets. Nous nous sommes limités à 8 192 octets soit 4 chiffres.

Pour les index, le bornage sera identique dans les deux cas, soit :

- rang du 1er octet : en accord avec la longueur maximum de l'enregistrement et de la zone à indexer, la valeur variera de 1 à 8190 (1 à 4 chiffres) ;
- longueur de la zone à indexer : elle variera entre 2 et 99 octets (1 ou 2 chiffres) ;
- nombre de postes : suivant les valeurs possibles de la clé, les bornes se situent entre 99 et 99999 (2 à 5 chiffres).

Tout cela est résumé dans le tableau de la figure 1. Nous connaissons maintenant les limites dans lesquelles nous pourrons évoluer. Les formules de calcul et de contrôle mises en œuvre dans le programme de gestion des records-zéro en tiennent compte. Le lecteur pourra éventuellement les modifier pour les mettre en conformité avec les travaux qu'il envisage.

Le programme `MNTRZERO` peut calculer le nombre de postes pour chacun des index précisés. Pour cela, il suffit de ne pas informer les zones "`Nombre de postes`" (ou de les effacer). Dans le calcul mis en place dans le programme publié, le premier index est toujours privilégié au regard de la capacité mémoire allouée au calcul, ici 24 576 octets, mais l'utilisateur pourra faire intervenir des modifications. En changeant plusieurs fois les grandeurs introduites, on peut aussi affiner progressivement le résultat des calculs en tenant compte des paramètres du fichier de données. Lorsque le résultat souhaité sera obtenu, le déclenchement de la touche de fonction 3 autorisera la création du fichier ou la modification du record-zéro.

Un peu de mathématiques

L'un des problèmes rencontrés concernait la possibilité d'introduire des variables non obligatoires. Or, l'absence d'une variable suffit à "planter" un programme au niveau de l'instruction de lecture de ces variables. Pourtant, il nous a paru nécessaire d'introduire la notion de plus haute clé possible pour un fichier, ne fut-ce que pour pouvoir bloquer la numérotation à une valeur que l'on ne souhaite pas dépasser. Imaginons un catalogue prévu pour 300 articles maximum. La longueur de clé nécessaire, soit 3 chiffres permettrait de numéroter jusqu'à 999. En fixant la plus haute clé possible à 350 par exemple, on est sûr que le fichier ne dépassera jamais cette limite et que les programmes conserveront de bonnes performances, surtout au niveau des balayages. Pour arriver à cette fin, la convention suivante a été mise en œuvre :

- si une plus haute clé possible est spécifiée, elle est combinée avec la longueur de clé ;
- si aucune plus haute clé possible n'est spécifiée, il est considéré que les enregistrements peuvent aller jusqu'au maxima permis par la longueur de la clé et seule cette longueur de clé est enregistrée.

La formule de combinaison de la longueur de clé avec la plus haute clé possible est la suivante :

```
Chiffre = (Plus Hte Clé * 5) + Long clé - 1
```

Et les formules d'extraction des valeurs d'origine sont les suivantes :

```
Plus Haute Clé = INT(Chiffre / 5)
Long.clé = (Chiffre - (Plus Hte Clé*5)) + 1
```

La valeur critique permettant de savoir si une plus haute clé possible est combinée avec la longueur de clé est 5, ce qui correspond au maximum de la longueur autorisée pour la clé. Dans nos programmes nous mettrons en œuvre une comparaison entre la longueur de clé lue et la valeur 5. Si la valeur lue est supérieure, il y a une plus haute clé possible et on extrait les valeurs combinées. Dans le cas contraire, la valeur lue est la vraie longueur de clé.

Une autre astuce concerne la notion de "record-map". Il s'agit d'enregistrer, dans les index, la chaîne qui indique la présence ou l'absence d'enregistrements dans le cas où un fichier est indexé automatiquement c'est à dire sans que l'utilisateur ait à intervenir au niveau du rang des enregistrements. Ces "record-maps" sont de simples chaînes de 100 octets (on peut faire mieux !) enregistrées avec les index. On génère autant de chaînes que de centaines d'enregistrements possibles, cela sur commande et si les programmes ont été prévus pour gérer ces chaînes.

Plus de Copy II

Central Point SoftWare nous annonce que de récents changements de lois dans différents pays à propos de la protection des logiciels interdisent à partir de maintenant toutes ventes hors U.S.A. des logiciels Copy II Plus et Copy II Mac.

Pom's vendra donc Copy II jusqu'à épuisement de son stock, mais ne sera malheureusement pas en mesure d'effectuer de mise à niveau.

Le nombre de chaînes existantes est enregistré en combinaison avec la longueur de la zone indexée qui n'est jamais supérieure à 99. Si ce nombre est supérieur à 100, alors le chiffre des centaines indique le nombre de "record-maps" existantes, et le nombre en dessous de 100 la longueur de la zone indexée.

Pour terminer

Nous espérons que le lecteur nous aura suivi sans trop de problèmes tout au long de ces laborieuses explications et que la mise en œuvre du programme *MNTRZERO* lui apportera des facilités au niveau de la création et de la maintenance des fichiers. Certaines modifications pourront avantageusement être faites sur ce programme pour le mettre en harmonie avec les applications que chacun pourra envisager.

Dans un prochain article, nous présenterons une application en vraie grandeur de gestion d'une petite bibliothèque avec double index permettant la liste alphabétique des livres par titre et par auteur, ainsi qu'une recherche rapide par mots-clé.

Programme Mntrzero

```
10  REM  ******************************
20  REM  *  MNTRZERO - Maintenance des Records-Zéro
30  REM  *  Auteur : R-J Anderson
40  REM  ******************************
50  REM
60 PRINT CHR$(4);"PR£3"
100 TEXT : NORMAL : CLEAR :D$ =  CHR$ (4)
120 FOR W = 1 TO 080:WB$ = WB$ + " ": NEXT
130 RM$ = "*$$*": FOR W = 1 TO 100:RM$ = RM$ + "0":
    NEXT
140 WN = 25: DIM WN$(WN): REM   Tableau des Libellés
    Ecran
150 WZ = 18: DIM WZ$(2,WZ): REM  Tableau des champs
160 FOR W = 1 TO 9:LV$ = LV$ + "0":HV$ = HV$ + "9":
    NEXT
180 VG = 768:PG$ = "MNTRZERO":F1$ = ""
200 REM -----
210 REM Saisie du Préfixe et de la Date
220 C1% = 9: PRINT D$;"PREFIX": INPUT WX$: PRINT D$
230 W =  INT ( PEEK (49041) / 2):WD$ =  STR$ (W)
240 WD$ =  RIGHT$ ("0" +  STR$ (( PEEK (49041) - W *
    2) * 8 +  INT ( PEEK (49040) / 32)),2) + "/" +
    WD$
250 WD$ =  RIGHT$ ("0" +  STR$ ( PEEK (49040) -  INT
    ( PEEK (49040) / 32) * 32),2) + "/" + WD$
300  REM  ------------------------------
    Définition Ecran et Zones
310 TI$ = "GESTION DES RECORDS ZERO"
320 W$ = "": FOR W = 1 TO  LEN (TI$):W$ = W$ + "-":
    NEXT
330 W% = (64 - ( LEN (TI$))) / 2:WW = (64 - ( LEN
    (TI$))) - (W% * 2)
340 TI$ =  LEFT$ (WB$,W%) + TI$ +  LEFT$ (WB$,W% +
    WW)
350 WN$(1) = "01012TF ->  1=Aide    3=Ecriture R-
    Zéro    4=Fin    V=Valeurs"
360 WN$(2) = "02012": FOR W = 1 TO 80:WN$(2) =
    WN$(2) + "-": NEXT
370 WN$(3) = "03012" + WD$ + TI$ + PG$
380 WN$(4) = "04092" +  LEFT$ (WB$,W%) + W$
400 WN$(05) = "06017Nom du Fichier à traiter...."
410 WN$(06) = "06300:"
420 WN$(07) = "06462Préfixe :"
430 WN$(08) = "08010 Quantum du Fichier......... :"
440 WN$(09) = "09010 Longueur de clé numérique.. :"
450 WN$(10) = "10010 Valeur maxi de la clé...... :"
460 WN$(11) = "11010 Longueur d'enregistrement.. :"
470 WN$(12) = "13010Nom du 1er Index............ :"
480 WN$(13) = "14010 Rang 1er octet 1er Index... :"
490 WN$(14) = "15010 Longueur zone 1er Index.... :"
500 WN$(15) = "16010 Nombre de postes 1er Index  :"
510 WN$(16) = "15460 Record-Map (O/N)......... :"
530 WN$(17) = "16460 Nombre de chaines........ :"
540 WN$(18) = "18010Nom du 2ème Index........... :"
550 WN$(19) = "19010 Rang 1er octet 2ème Index.. :"
560 WN$(20) = "20010 Longueur zone 2ème Index... :"
570 WN$(21) = "21010 Nombre de postes 2ème Index :"
580 WN$(22) = "20460 Record-Map (O/N)......... :"
590 WN$(23) = "21460 Nombre de chaines........ :"
600 WN$(24) = "06550 "
650 WN$(25) = "23012" +  RIGHT$ (WN$(2),80)
660 WZ$(1,01) = "0632092":WZ$(2,01) =  LEFT$ (WB$,9)
670 WZ$(1,18) = "0656242":WZ$(2,18) = WX$
680 WARG$ = "":AARG$ = "":WMES$ = "01  "
690  REM
700 WZ$(1,2) = "0832051":WZ$(1,3) =
    "0932013":WZ$(1,4) = "1032053"
720 WZ$(1,5) = "1132043":WZ$(1,6) =
    "1332111":WZ$(1,7) = "1432043"
780 WZ$(1,8) = "1532023":WZ$(1,9) = "1632053"
800 WZ$(1,10) = "1575012":WZ$(1,11) =
    "1675023":WZ$(1,12) = "1832111"
820 WZ$(1,13) = "1932043":WZ$(1,14) =
    "2032023":WZ$(1,15) = "2132053"
840 WZ$(1,16) = "2075012":WZ$(1,17) = "2175023"
880  GOSUB 900: GOTO 1000
900  FOR W = 2 TO WZ - 1:WZ$(2,W) =  LEFT$ (WB$, VAL
    ( MID$ (WZ$(1,W),5,2))): NEXT
910 WZ$(2,10) = "N":WZ$(2,16) = "N"
920  RETURN
1000  REM  TAG -------------------
    Point-retour et affichage de l'écran
1050  HOME :W = 0
1210  FOR WW = 1 TO WN:WV =  VAL ( MID$
    (WN$(WW),1,2)): VTAB WV
1220 WH =  VAL ( MID$ (WN$(WW),3,2)):WT =  VAL (
    MID$ (WN$(WW),5,1))
1230  POKE 1403,WH - 1: IF WT > 4 THEN WT = WT - 5:
    POKE 50,63
1250  PRINT  MID$ (WN$(WW),6, LEN (WN$(WW)) - 5);:
    POKE 50,255
1260  IF WT > 1 GOTO 1290
1270 W = W + 1: POKE 1403,( VAL ( MID$
    (WZ$(1,W),3,2)) - 1)
1280  IF  MID$ (WZ$(1,W),7,1) < "6" THEN  PRINT
    WZ$(2,W);
1290  NEXT WW
1300 WM =  VAL ( LEFT$ (WMES$,2)) - 1
1310  VTAB 24: POKE 1403,0: CALL  - 868
1320  PRINT  RIGHT$ (WMES$, LEN (WMES$) - 3);
```

```
1330  IF  MID$ (WMES$,3,1) = "E" THEN  CALL  - 198
1500  REM  TAG -------------------------
    Entrée Argument et Données
1510 WO$ = "":WM = WM + 1: IF WM > WZ THEN WM = 1
1520  IF WM < 1 THEN WM = WZ
1530 WO = 0:WENT$ = WZ$(2,WM):WL =  VAL ( MID$
    (WZ$(1,WM),5,2))
1540 WV =  VAL ( MID$ (WZ$(1,WM),1,2)):WH =  VAL (
    MID$ (WZ$(1,WM),3,2)) - 2
1550 WT =  VAL ( MID$ (WZ$(1,WM),7,1))
1560  IF WT = 1 AND WK = 27 THEN WM = WM - 2: GOTO
    1500
1570  IF WT = 1 GOTO 1500
1600 WO = WO + 1: IF WO > WL GOTO 2000
1610  VTAB WV: POKE 1403,WH + WO: POKE 50,127
1620  PRINT  MID$ (WENT$,WO,1);: POKE 50,255
1630  WAIT 49152,128: POKE 49168,0:WK =  PEEK
    (49152)
1640  IF WK = 10 OR WK = 11 OR WK = 124 THEN 1630
1650  IF WK = 24 THEN  IF WM > 1 THEN WZ$(2,WM) =
    LEFT$ (WB$,WL + 2): VTAB WV: POKE 1403,WH + WO:
    PRINT WZ$(2,WM);: GOTO 1530
1660  IF WT = 2 AND WK > 96 AND WK < 123 THEN WK =
    WK - 32
1680 WK$ =  CHR$ (WK):WO$ = "": IF  PEEK (49249) >
    127 THEN WO$ = WK$
1690  POKE 1403,WH + WO: IF WK = 13 GOTO 2000
1710  IF WK = 9 THEN  PRINT  MID$ (WENT$,WO,1);:
    GOTO 2000
1720  IF WK = 27 THEN  POKE 1403,WH + 1: PRINT
    WZ$(2,WM);:WM = WM - 2: GOTO 1500
1740  IF WK = 21 THEN  PRINT  MID$ (WENT$,WO,1);:
    FOR K = 1 TO 48: NEXT : GOTO 1600
1770  IF WK = 8 AND WO < 2 THEN WO = 0: GOTO 1600
1780  IF WK = 8 THEN  PRINT  MID$ (WENT$,WO,1);:WO =
    WO - 2: GOTO 1600
1810  IF WK <  > 127 THEN 1900
1820  IF WO = WL THEN WENT$ =  LEFT$ (WENT$,WL - 1)
    + " ": GOTO 1860
1830  IF WO = 1 THEN WENT$ =  RIGHT$ (WENT$,WL - 1)
    + " ": GOTO 1860
1840 WENT$ =  LEFT$ (WENT$,WO - 1) +  RIGHT$
    (WENT$,WL - WO) + " "
1860 WZ$(2,WM) = WENT$: POKE 1403,WH + 1: PRINT
    WENT$: GOTO 1610
1900  IF WO$ <  > "" GOTO 2000
1920  IF WT = 3 AND (WK < 47 OR WK > 57) AND WK <  >
    32 GOTO 1630
1960  PRINT WK$;: IF WL = 1 THEN WENT$ = WK$: GOTO
    1600
1970  IF WO = 1 THEN WENT$ = WK$ +  RIGHT$ (WENT$,WL
    - WO): GOTO 1600
1980  IF WO = WL THEN WENT$ =  LEFT$ (WENT$,WO - 1)
    + WK$: GOTO 1600
1990 WENT$ =  LEFT$ (WENT$,WO - 1) + WK$ +  RIGHT$
    (WENT$,WL - WO): GOTO 1600

2000  POKE 1403,WH + WO: PRINT  MID$ (WENT$,WO,1);
2010 WZ$(2,WM) = WENT$: IF WO$ = "" AND WK <  > 13
    GOTO 1500
2030  VTAB 24: POKE 1403,0
2500  REM  -------------------------
    Saisie du Préfixe
2520  IF WZ$(2,18) <  >  LEFT$ (WB$, VAL ( MID$
    (WZ$(1,18),5,2))) GOTO 2600
2530  PRINT D$;"PREFIX": INPUT WX$: PRINT D$
2550 WZ$(2,18) =  LEFT$ (WX$ + WB$, VAL ( MID$
    (WZ$(1,18),5,2)))
2600  REM  -------------------------
          Construction de l'argument
2620 WX$ = "": FOR W = 1 TO 24
2630  IF  MID$ (WZ$(2,18),W,1) <  > " " THEN WX$ =
    WX$ +  MID$ (WZ$(2,18),W,1)
2640  NEXT W: IF  LEFT$ (WX$,1) <  > "/" THEN WX$ =
    "/" + WX$
2650  IF  LEN (WX$) > 24 THEN WX$ =  LEFT$ (WX$,24)
2660 WZ$(2,18) =  LEFT$ (WX$ + WB$,24)
2670  IF  RIGHT$ (WX$,1) <  > "/" THEN WX$ = WX$ +
    "/"
2700 F1$ = "": FOR W = 1 TO C1%
2710  IF  MID$ (WZ$(2,1),W,1) <  > " " THEN F1$ =
    F1$ +  MID$ (WZ$(2,1),W,1)
2720  NEXT W:WARG$ = WX$ + F1$
2800 WMES$ = "00  ":WP$ = "": IF WO$ = "" THEN 4000
3000  REM  ----------------------
    Test des Touches de Fonction
3050  IF WO$ <  > "1" AND WK <  > 38 GOTO 3250
3100  FOR W = 1 TO 5: HOME : PRINT "PANEL D'AIDE"
    SPC( 60)PG$;
3120  PRINT  MID$ (WN$(2),6,80);: FOR WW = 1 TO 20
3130  READ W$: IF W$ = "**" THEN W$ = "":WW = 21:W =
    5
3150  PRINT W$: NEXT WW: VTAB 23: POKE 1403,0
3170  PRINT  MID$ (WN$(2),6,80);: PRINT "Pressez une
    Touche ";
3180  GET W$: IF W$ = "" GOTO 3180
3190  PRINT : NEXT W: RESTORE
3200 WMES$ =  LEFT$ ("0" +  STR$ (WM),2) + "AAide
    terminée": GOTO 9000
3250  IF WO$ = "3" OR WK = 34 GOTO 4000
3270  IF WO$ = "4" OR WK = 39 THEN  NEW : END
3310  IF WO$ = "V" OR WO$ = "v" GOTO 4000
3410 WMES$ =  LEFT$ ("0" +  STR$ (WM),2) + "E"
3420 WMES$ = WMES$ + "Touche de Fonction non
    définie": GOTO 9000
4000  REM  ------------------------------
    Traitement selon arguments
4010  IF F1$ = "" THEN WMES$ = "01ENom fichier
    absent": GOTO 9000
4020  IF WARG$ = AARG$ GOTO 5000
4030  GOSUB 900:R1% = 0:WF = 0:WZ$(2,2) = "0    "
4050  ONERR  GOTO 4080
4060  PRINT D$;"PREFIX";WX$
4070  PRINT D$: GOTO 4100
4080 WMES$ = "18APréfixe " + WX$ + " introuvable"
4090  PRINT D$: GOTO 9000
4100  ONERR  GOTO 4150
4110  PRINT D$;"VERIFY";WA$
4120  PRINT D$: GOTO 4200
4150 WMES$ = "03AFichier inexistant, création
    possible"
4160  PRINT D$: POKE 216,0: GOTO 9000
4200 WF = 1
4210  PRINT D$;"OPEN";WA$
4220  ONERR  GOTO 4350
4230  PRINT D$;"READ";WA$
4250  INPUT F0,C0,F0%,I1,I1%,X1,I2,I2%,X2
4260  PRINT D$;"CLOSE": PRINT D$
4270 R1% = 1: GOTO 4400
4350 F0 = 0:WZ$(2,2) =  LEFT$ ("0" + WB$,5)
4360 W =  PEEK (222):WMES$ = "03AAnomalie sur record
    zéro, mais"
4370  IF W = 5 THEN WMES$ = "03APas de record zéro,"
4380 WMES$ = WMES$ + " création possible"
4390  PRINT D$;"CLOSE";WA$: PRINT D$: POKE 216,0:
    GOTO 9000
4400 F0% = F0% - 1: REM   Remplissage des zones par
    les valeurs lues
```

```
4480 WZ$(2,2) =  LEFT$ ( STR$ (F0) + WB$,5)
4490 H0 = 0: IF C0 > 56 THEN H0 =  INT (C0 / 5):C0 =
   (C0 - (H0 * 5)) + 1
4510 WZ$(2,3) =  STR$ (C0)
4520 WZ$(2,4) =  STR$ (H0)
4530 WZ$(2,5) =  LEFT$ ( STR$ (F0%) + WB$,4)
4600  IF I1 = 0 GOTO 4700
4610 WZ$(2,10) = "N": IF I1% < 100 GOTO 4650
4620 WZ$(2,10) = "O":W =  INT (I1% / 100)
4640 WZ$(2,11) =  LEFT$ ( STR$ (W) + WB$,2)
4650 WZ$(2,6) = F1$ + "X1"
4670 WZ$(2,7) =  LEFT$ ( STR$ (I1) + WB$,4)
4680 WZ$(2,8) =  LEFT$ ( STR$ (I1%) + WB$,2)
4690 WZ$(2,9) =  LEFT$ ( STR$ (X1) + WB$,5)
4700  IF I2 = 0 GOTO 4900
4710 WZ$(2,16) = "N": IF I1% < 100 GOTO 4650
4720 WZ$(2,16) = "O":W =  INT (I1% / 100)
4740 WZ$(2,17) =  LEFT$ ( STR$ (W) + WB$,2)
4750 WZ$(2,12) = F1$ + "X2"
4760 WZ$(2,13) =  LEFT$ ( STR$ (I2) + WB$,4)
4770 WZ$(2,14) =  LEFT$ ( STR$ (I2%) + WB$,2)
4780 WZ$(2,15) =  LEFT$ ( STR$ (X2) + WB$,5)
4900  REM
4970 WMES$ = "02ARecord-Zéro existant. Modifications
   possibles"
4990  GOTO 9000
5000  REM  TAG ------------------------
   Controle de validité des zones
5030 C0% =  VAL (WZ$(2,3)):C0 = C0%
5040 H0 =  VAL (WZ$(2,4)):F0% =  VAL (WZ$(2,5))
5050  IF C0% > 0 THEN C9 =  VAL ( LEFT$ (HV$,C0%))
5060  IF C0% < 1 OR C0% > 5 THEN WMES$ =
   "03ELongueur de clé incorrecte": GOTO 9000
5080  IF F0% = 0 THEN WMES$ = "05ELongueur
   enregistrement absente": GOTO 9000
5090  IF F0% < 41 THEN WMES$ = "05ELongueur mini 41
   octets": GOTO 9000

5100  IF H0 > C9 THEN WMES$ = "04EValeur maxi hors
   limite": GOTO 9000
5110  IF H0 = 0 THEN H0 = C9:WZ$(2,4) =  LEFT$ (
   STR$ (H0) + WB$,5)
5120  IF H0 > 0 AND H0 < C9 THEN C0 = (H0 * 5) + C0%
   - 1
5150  REM
5160 I1$ =  LEFT$ (WB$,9):I2$ = I1$
5170 M1$ = WZ$(2,10):M2$ = WZ$(2,16)
5190 W = 24576: REM    Mémoire réservée aux Index
5200  REM  ------------------------
   Traitement premier Index
5220 I1% =  VAL (WZ$(2,8)):I1 =  VAL (WZ$(2,7))
5230  IF I1% = 0 AND I1 = 0 GOTO 5600
5240  IF I1% = 0 THEN WMES$ = "08ELongueur zone
   Index 1 absente"
5260  IF I1 = 0 THEN WMES$ = "07ERang 1er octet
   Index 1 absent"
5270  IF (I1% + I1) > F0% THEN WMES$ = "07EValeur
   incorrecte"
5280  IF  LEFT$ (WMES$,2) <  > "00" GOTO 9000
5290 I1$ = F1$ + "X1":WZ$(2,6) =  LEFT$ (I1$ +
   WB$,11)
5310 X1 =  VAL (WZ$(2,9))
5320  IF X1 = 0 THEN X1 =  INT (W / I1%)
5330  IF (X1 * I1%) > W THEN WMES$ = "09EIndex 1
   trop gros": GOTO 9000
5350  IF X1 > H0 THEN X1 = H0
5360 WZ$(2,9) =  LEFT$ ( STR$ (X1) + WB$,5)
5400  IF M1$ = "N" GOTO 5600
5420  IF M1$ <  > "O" THEN WMES$ = "10EO/N pour la
   record-map": GOTO 9000
5440 M1 =  VAL (WZ$(2,11)):WW = I1%:I1% = (M1 * 100)
   + I1%
5450  IF M1 < 1 OR M1 > 10 THEN WMES$ = "11ENombre
   de chaines incorrect": GOTO 9000
5600  REM  ------------------------
   Traitement deuxième Index
5620 I2% =  VAL (WZ$(2,14)):I2 =  VAL (WZ$(2,13))
5630  IF I2% = 0 AND I2 = 0 GOTO 6000
5640  IF I2% = 0 THEN WMES$ = "14ELongueur zone
   Index 2 absente"
5660  IF I2 = 0 THEN WMES$ = "13ERang 1er octet
   Index 2 absent"
5670  IF (I2% + I2) > F0% THEN WMES$ = "13EValeur
   incorrecte"
5680  IF  LEFT$ (WMES$,2) <  > "00" GOTO 9000
5690 I2$ = F1$ + "X2":WZ$(2,12) =  LEFT$ (I2$ +
   WB$,11)
5700 W = W - (X1 * WW)
5710 X2 =  VAL (WZ$(2,15))
5720  IF X2 = 0 THEN X2 =  INT (W / I2%)
5730  IF (X2 * I2%) > W THEN WMES$ = "15EIndex 2
   trop gros" +  STR$ (W): GOTO 9000
5750  IF X2 > H0 THEN X2 = H0
5760 WZ$(2,15) =  LEFT$ ( STR$ (X2) + WB$,5)
5800  IF M2$ = "N" GOTO 6000
5820  IF M2$ <  > "O" THEN WMES$ = "16EO/N pour la
   record-map": GOTO 9000
5840 M2 =  VAL (WZ$(2,17)):I2% = (M2 * 100) + I2%
5850  IF M2 < 1 OR M2 > 10 THEN WMES$ = "17ENombre
   de chaines incorrect": GOTO 9000
6000  REM   Fin traitement Index
6020  IF  LEFT$ (WMES$,2) <  > "00" GOTO 9000
7000  REM  --------------------
   Visualisation des Valeurs essentielles
7020  IF WO$ <  > "V" AND WO$ <  > "v" GOTO 7500
7050  HOME : PRINT "VALEURS ESSENTIELLES" SPC(
   52)PG$;
7060  PRINT  MID$ (WN$(2),6,80);
7080  VTAB 4: PRINT "Nom Fichier = ";F1$;
7100  PRINT  TAB( 28)"Préfixe = ";WX$: PRINT
7110  PRINT "   Long. Clé  = ";C0%; TAB( 28);"P.H.
   Clé = ";H0;
7120  PRINT  TAB( 47);"Long. Enregistrement = ";F0%
7130  PRINT "   Enregistré = ";C0
7200  VTAB 09: PRINT "Nom Index 1  : ";I1$: PRINT
7210  PRINT "   Rang 1er octet   = ";I1; TAB(
   40)"Record-Map = ";M1$
7220  PRINT "   Longueur de zone = ";I1% TAB(
   40)"Chaines    = ";M1
7230  PRINT "   Nombre de postes = ";X1
7300  VTAB 15: PRINT "Nom Index 2  : ";I2$: PRINT
7310  PRINT "   Rang 1er octet   = ";I2; TAB(
   40)"Record-Map  = ";M2$
7320  PRINT "   Longueur de zone = ";I2% TAB(
   40)"Chaines     = ";M2
7330  PRINT "   Nombre de postes = ";X2
7340  VTAB 23: POKE 1403,0: PRINT  MID$
   (WN$(2),6,80);
7350  PRINT "Pressez une Touche ";:W$ = ""
7360  GET W$: IF W$ = "" GOTO 3970
7430 WMES$ =  LEFT$ ("0" +  STR$ (WM),2) +
   "AAffichage terminé"
7450  GOTO 9000
7500  REM
7520  IF WO$ <  > "3" AND WO$ <  >  CHR$ (34) THEN
   WMES$ = "01ADonnées correctes. TF3 écrit le
   Record-Zéro": GOTO 9000
8000  REM  ----------------------------
```

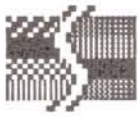
```
    Mise à Jour du Record Zéro
8020 F0 =  VAL (WZ$(2,2))
8050 WMES$ = "Création fichier "
8060  IF WF = 1 THEN WMES$ = "Modification fichier "
8070 WMES$ = WMES$ + F1$ + " en cours...": GOSUB
    8900
8120 F0% = F0% + 1: PRINT D$;"OPEN";WA$;",L";F0%
8130  PRINT D$;"WRITE";WA$;",R0"
8140  PRINT F0: PRINT C0: PRINT F0%
8150  PRINT I1: PRINT I1%: PRINT X1
8160  PRINT I2: PRINT I2%: PRINT X2
8170  PRINT D$;"CLOSE";WA$
8180  PRINT D$:F0% = F0% - 1
8200  IF I1 = 0 AND I1% = 0 GOTO 8400
8210 WMES$ = "Création Index " + I1$ + " en
    cours...": GOSUB 8900
8220 WW$ = WX$ + I1$
8230  PRINT D$;"OPEN";WW$
8240  PRINT D$;"WRITE";WW$
8250  IF M1$ = "O" THEN  FOR W = 1 TO M1: PRINT RM$:
    NEXT W
8260  FOR W = 1 TO X1: PRINT " ": NEXT W
8270  PRINT D$;"CLOSE";WW$: PRINT D$
8400  IF I2 = 0 AND I2% = 0 GOTO 8500
8410 WMES$ = "Création Index " + I2$ + " en
    cours...": GOSUB 8900
8420 WW$ = WX$ + I2$
8430  PRINT D$;"OPEN";WW$
8440  PRINT D$;"WRITE";WW$

8450  IF M2$ = "O" THEN  FOR W = 1 TO M2: PRINT RM$:
    NEXT W
8460  FOR W = 1 TO X2: PRINT " ": NEXT W
8470  PRINT D$;"CLOSE";WW$: PRINT D$
8500  REM
8510  PRINT D$;"FRE";WW$: PRINT D$
8600 WMES$ = "01ACréation Fichier " + WA$ + "
    terminée."
8880  GOTO 9000
8900  VTAB 24: POKE 1403,0: CALL  - 868: PRINT
    WMES$;: RETURN
9000  REM  TAG -------------------------
    Point d'aboutissement général
9010 AARG$ = WARG$: IF  MID$ (WMES$,3,1) = "A" GOTO
    1000
9020  GOTO 1300
9050  DATA  "Nom du Fichier :": DATA  "-------------
    -"
9060  DATA  "Le nom du Fichier ne doit pas excéder
    NEUF caractères."
9070  DATA  "Il doit être entré sans le Préfixe qui
    est à indiquer dans"
9080  DATA  "la zone spécifique. Le Préfixe est
    facultatif si le fichier"
9090  DATA  "est créé sur le préfixe en cours.",
9100  DATA  "Quantum :": DATA  "-------"
9110  DATA  "C'est le nombre d'enregistrements
    existants dans le fichier en"
9120  DATA  "cours de traitement. Si ce fichier
    n'existe pas ou s'il n'a pas"
9130  DATA  "encore été mis à jour, cette valeur est
    zéro. Le programme"
9140  DATA  "ne peut la modifier.",
9150  DATA  "Longueur de Clé :": DATA  "------------
    ---"
9160  DATA  "Donner la longueur réelle de la clé
    numérique qui sera utilisée"
9170  DATA  "c'est à dire, la longueur du chiffre de
    l'enregistrement de plus"
9180  DATA  "haut rang du fichier. Les limites sont
    2 et 5.",
9200  DATA  "Plus Haute Clé :": DATA  "------------
    -"
9210  DATA  "La plus haute clé est facultative.
    C'est une valeur qui sera"
9220  DATA  "combinée avec la longueur de la clé,
    pour limiter la numérotation"
9230  DATA  "des enregistrements au rang voulu.",
9250  DATA  "Longueur d'enregistrement :": DATA  "--
    ----------------------"
9260  DATA  "La longueur d'enregistrement peut
    varier entre 41 et 8192 octets."
9270  DATA  "Donner la vraie longueur des données.
    Le retour-chariot sera"
9280  DATA  "ajouté automatiquement par le
    programme.",
9300  DATA  "Indexation :": DATA  "----------"
9310  DATA  "Les valeurs pour les index et record-
    map sont identiques pour"
9320  DATA  "chaque index possible. Les index sont
    calculés selon une place"

9330  DATA  "en mémoire conventionnelle de 24.576
    octets. Les valeurs limites"
9340  DATA  "sont spécifiées sur les écrans
    suivants...",,
9350  DATA  "Rang du 1er octet :": DATA  "----------
    -------"
9360  DATA  "C'est la position du 1er octet de la
    zone à indexer, par rapport"
9370  DATA  "au 1er octet de l'enregistrement. Le
    1er octet de l'enregistrement"
9380  DATA  "porte le numéro 1.",
9400  DATA  "Longueur de Zone :": DATA  "-----------
    -----"
9410  DATA  "Donner la longueur, en octets, de la
    zone à indexer. Cette valeur"
9420  DATA  "peut varier entre 2 et 99 octets.",
9450  DATA  "Nombre de postes :": DATA  "-----------
    -----"
9460  DATA  "Spécifier le nombre de postes désirés
    pour l'index. Le programme"
9470  DATA  "peut calculer cette valeur
    automatiquement. Il suffit de ne rien"
9480  DATA  "spécifier dans cette zone ou de
    l'effacer.",,,,
9700  DATA  "Record-map :": DATA  "----------"
9710  DATA  "Spécifier par O ou N si un tableau
    d'assignation d'enregistrements"
9720  DATA  "est désiré, dans le cas d'une
    indexation automatique. Les tableaux"
9730  DATA  "d'enregistrements sont écrits au début
    des index sous forme de"
9740  DATA  "chaines de 100 octets commencant par le
    code *MAP*.",
9750  DATA  "Nombre de chaines :": DATA  "----------
    -------"
9760  DATA  "La record-map est constituée de chaines
    de 100 octets."
9770  DATA  "Donner le nombre de chaines nécessaires
    au traitement,"
9780  DATA  "compte-tenu de la valeur maximum de la
    clé.",
9800  DATA  **,**
9900  END
```

Les transferts Mac/GS

Emile Schwarz

Avant toute chose, dressons la liste du matériel indispensable pour réaliser cette opération.

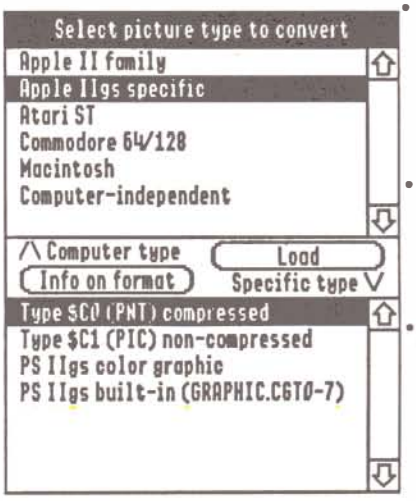
- ✔ Un Macintosh ;
- ✔ Un Apple IIGS ;
- ✔ Le logiciel shareware Giffer sur Macintosh ;
- ✔ Le logiciel shareware SHRConvert sur Apple IIGS ;
- ✔ Les logiciels systèmes MacOS 6.0.5 et GS/OS 5.0.2 ou ultérieurs ;
- ✔ Le logiciel ResEdit sur Macintosh .



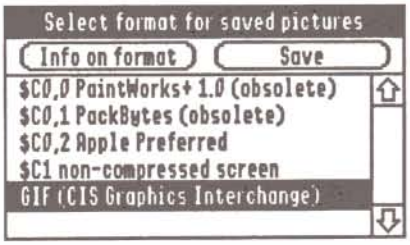
Shrconvert

Transfert d'images couleurs Apple IIGS vers Macintosh

• Lancez **SHR Convert** sur l'Apple IIGS.



- Sélectionnez dans la liste supérieure de l'image ci-contre le type d'image à charger .
- Sélectionnez ensuite le sous-type spécifique de l'image à charger.
- Utilisez l'aide en ligne si vous désirez en savoir plus sur le type de fichier image Apple II ou GIF.



Cliquez à l'intérieur de la fenêtre représentée ci-contre. Sélectionnez l'option **GIF (CIS Graphics Interchange).**

Cliquez ensuite dans le bouton **Save** et sélectionnez la taille de l'image. Il faut presser Return ou bien cliquer dans un bouton.

L'interface standard Apple pour l'enregistrement des fichiers apparaît et vous demande sous quel nom vous désirez enregistrer cette image. Donnez donc un nom ou conservez le nom par défaut, puis pressez Rtn ou sur **Save.**

Un nouveau dialogue apparaît et affiche un texte informatif ainsi qu'un thermomètre montrant l'avancement de la sauvegarde.

Une fois l'enregistrement terminé, un bouton le signalant s'affiché à la place du thermomètre. L'image ainsi sauvegardée est du type *$06* (BIN), *auxtype $0000*.

Lancez Apple File Exchange sur Macintosh. Transférez l'image GIF puis quittez et lancez ResEdit.

Apple File Exchange

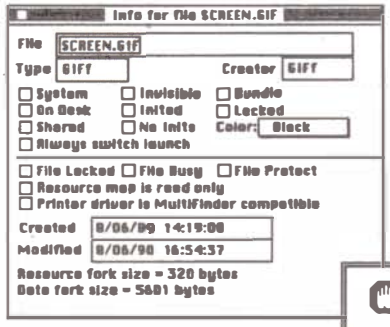
Sélectionnez l'image transférée. Puis ouvrez une fenêtre d'information à l'aide de l'option Get Info du menu File.

Lisez le manuel d'accompagnement de ResEdit pour la description du fonctionnement de ResEdit.
Attention, ResEdit est un produit à utiliser avec précautions. En effet, mal utilisé, il peut détruire des fichiers.

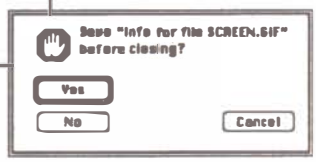
Il faut maintenant modifier le type et le créateur afin que Giffer puisse charger cette image. Pour ce faire :

- ✔ sélectionnez la case Type et remplacez *06* par *GIFf* ;
- ✔ sélectionnez maintenant la case Creator et remplacez *pdos* par *GIFf*.

Lorsque le type et le créateur du fichier GIF a été modifié comme sur l'image ci-après, enregistrez les modifications ou bien fermez la fenêtre.



Si vous n'avez pas enregistré les modifications, le dialogue ci-dessous vous demande si vous désirez le faire.



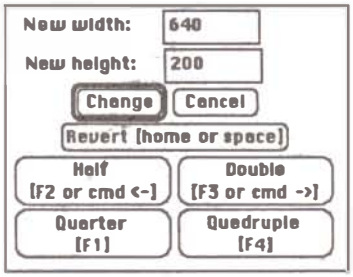
Pressez Return ou cliquez sur Yes.

Quittez ResEdit par ⌘-Q ou bien en sélectionnant l'option Quit du menu File. Vous pouvez maintenant lancer Giffer en ouvrant le menu **File**, et sélectionnant l'option **Open GIF file**.

À l'aide de l'interface standard Apple de sélection de fichiers, choisissez une image.
Après quelques secondes, une fenêtre contenant l'image transférée apparaît. Un détail cependant : comme vous pouvez le constater sur votre écran, l'image est distordue. Pas de panique !

Ouvrez le menu **TouchUp** et validez l'option **Zoom...**

La résolution affichée est de 640 x 200, celle de l'Apple IIGS.



Modifiez donc la valeur verticale pour afficher 400 lignes au lieu de 200 et pressez Retour ou cliquez dans le bouton **Change**.

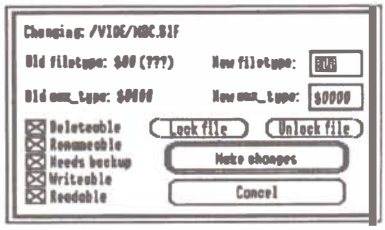
Sélectionnez l'option **Memorize Picture** du menu **ImageStorage**, puis utilisez l'une des options de sauvegarde du menu **File** afin de sauver l'image.

Transfert d'images couleurs Macintosh vers Apple IIGS

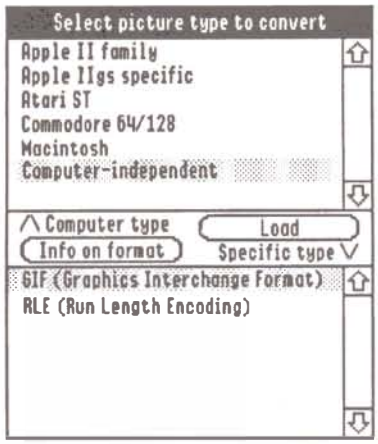
Lancez Giffer sur Macintosh, puis chargez une image à l'aide de l'une des options **Ouvrir** du menu **File**.

- ✔ Sélectionnez l'option Save as GIF file... et sauvegardez l'image.
- ✔ À l'aide d'AFE, transférez l'image Mac sauvegardée au format GIF sur une disquette Apple II.

Lancez SHRConvert. Utilisez l'option **Change File attributes** du menu **File**. Modifiez le type et donnez lui la valeur $06 (BIN), puis passez le sous-type à la valeur $0000.



Sélectionnez le type d'image à charger à partir de la fenêtre **Select picture type to convert**.



Cliquez dans le bouton **Load**, puis, à l'aide de l'interface standard de sélection de fichier, chargez une image GIF.

Un dialogue de sélection apparaît et vous propose plusieurs choix.

À vous d'effectuer le bon choix en fonction de la définition d'origine de l'image et des couleurs présentes.

Où trouver les produits ?

- Giffer pour Macintosh : sur la disquette Pom's n°49 ;
- SHRConvert pour Apple IIGS : CalvaCom, GS Club et Pom's (DPA 007) ;
- ResEdit pour Macintosh : APDA France et CalvaCom ;
- Les logiciels système MacOS 6.0.5 et GS/OS 5.0.2 : revendeurs Apple.

Erratum

L'adresse du revendeur de Keylock (Pom's 48, encadré page 43) est : **MACTIQUE**
Box 965
S-801 33 Gavl, Suède
Télécopie : (46) 26 17 24 02

GS : Un CDA formateur

Patrice Neveu

Format

Dans le Pom's n° 35, Pierre Demblon se lamente : on ne dispose toujours pas d'une commande Format universelle, permettant de formater tout disque ProDOS. C'était vrai, mais il se trompait en avançant qu'une telle commande n'existerait qu'à partir de la future version 2.0 du ProDOS 16. En effet, dans les *ProDOS 16 v1.1 Release Notes and Documentation Updates* du 15 décembre 1986, la ProDOS Team annonce que ce formatage existe dans ProDOS.

Oui, il s'agit bien de l'appel `$24`, expliqué et commenté dans le source APW du CDA qui suit et, qui permet, selon Apple, de formater tous les lecteurs pouvant supporter ProDOS, dont ceux se branchant sur le SmartPort, et les Disk II. Je peux d'ores et déjà vous dire que cela fonctionne très bien sur le vieux Disk II, les 3.5" ou le Ramdisk. Le tout était donc de l'utiliser. La version actuelle de ce CDA est comme l'appel `$24` (`Format`) : elle ne supporte actuellement que ProDOS. Mais plus tard, elle devrait pouvoir formater les autres systèmes d'exploitation d'Apple, du DOS 3.1 aux systèmes du Mac, en passant par CP/M ou le Pascal UCSD. Tout dépendra de ce qu'Apple mettra dans sa commande `Format`. Testez déjà les CDAs sous un vieux ProDOS 16 et sous GS/OS, vous m'en direz des nouvelles.

Mieux encore, avec le source de Format, vous pouvez obtenir un autre CDA : l'Effaceur, qui vous sera utile si vous voulez supprimer rapidement le contenu de votre disque, sans attendre, sans avoir à le reformater, sans avoir à effacer un à un les fichiers, et sans avoir à charger un autre logiciel. C'est ce qu'on trouve de plus rapide quelle que soit la capacité du disque, puisque ce CDA se contente d'effacer les blocs servant à booter et de vider le répertoire et la Bitmap d'occupation des blocs.

Pour modifier le source de Format afin d'obtenir celui de l'Effaceur, il suffit de remplacer l'appel à `Format` par un appel à l'une des dernières commandes ProDOS décrites dans les *Release Notes for System Disk 2.0* du 4 mars 1987, l'appel `$25` (`Erase Disk`), qui a exactement les mêmes paramètres que Format. Vous changez l'en-tête du CDA situé dans le segment Data, et il n'y a plus qu'à assembler.

Sous APW

Pour ne pas se casser la tête et automatiser un peu l'assemblage / linkage des CDAs, nous avons deux fichiers. Pour utiliser vos CDAs, il ne vous reste plus qu'à les mettre dans le sous-directory `/System/Desk.Accs` puis de relancer le système, ou encore de les charger à l'aide du NDA de Frédéric Rozay.

Utilisation

C'est simple comme un bon CDA.

Installés dans le menu Desk Accessories (Ó-Ctrl-Esc), ces deux outils tiennent compte du mode vidéo 40 ou 80 colonnes, et des lecteurs ProDOS installés. Sous GS/OS par exemple, vous pouvez appeler le disque à traiter de multiples façons :

- par son nom de volume s'il a déjà été formaté (donc commençant par un /) ;
- par le nom du lecteur (`.AppleDisk3.5A`, ou `.DEV3` par exemple) ;
- par le nom abrégé du lecteur (`.D2` par exemple).

Ensuite, tapez le nouveau nom du volume. Si vous ne tapez rien, le disque sera nommé `/Disque.Vide`.

Bibliographie : n'oubliez jamais, amis programmeurs, de fouiner dans les System Disk Release *régulièrement imprimées. Elles contiennent bien souvent les réponses à vos questions aussi bien au niveau des nouveaux appels qui vous font cruellement défaut, qu'au niveau des bugs connus des développeurs Apple.*

À signaler

Au fait, puisqu'on en est à rectifier quelques erreurs, en voici deux qui m'ont fait tout drôle :

- Pom's 35, page 29 : sous APW, 1 280Ko de RAM (dont une partie en Ramdisk) et 1 080Ko d'espace disque (plus le Ramdisk) suffisent à programmer d'assez grosses applications en assembleur (plus de 200Ko de source), quoi qu'en dise Apple.
- Pom's 37, page 63 : pour ceux qui font de la programmation Multi-Langages, il existe un troisième choix : APW (eh oui), avec lequel vous pouvez assembler vos segments séparément et les linker plus tard, avec ou sans bibliothèque. D'ailleurs un exemple de passage de paramètres entre un segment écrit en C et un autre en Assembleur est donné dans la documentation développeur.

Erase.Edline

```
*************************************************
* EdLine v2.1  Patrice Neveu - JoliCiel 90.    *
*                                              *
* Editeur de ligne aux fonctions reduites:     *
*                                              *
*            Possibilite de coder l'affichage *
*[Delete], Fleches gauche et droite, [Return],*
*            [Escape]                          *
* Chaine de caracteres precedee par sa taille *
*                                              *
* Appel: ldx #Nbr_Car_Max Nombre de caract max*
* lda #Buffer_Adr_8 Adresse 8 bits du buffer  *
*          c= 1 code l'affichage par des X     *
*              jsr EdLine                      *
*bcc Bonne_Saisie c= 1 si eu esc pour sortir  *
*                                              *
********************** Le 20/02/90 ***********
EdLine          anop
Buffer          anop

KbdStb          gequ $00C010

*==============================================*
* Utilisation:                                 *
*                                              *
* Appeler ainsi:                               *
*                                              *
* jsr EdLine D'affichage du debut de la chaine*
*                                              *
* Les Codes lus sont tous avec le bit 7 a 1. La
   routine de lecture clavier                 *
*l'annule. Ainsi, on a: Les ConTRoLes [00..1F]*
*La ponctuation [20..2F] U [3A..3F] U [5B..60]*
*                     Les chiffres   [30..39] *
*                     Les majuscules [41..5A] *
*              Les minuscules [61..7D] U [40] *
*                                              *
*===================== Le 18/03/89 ==========*
*----------------------------------------------*
* Initialisation et attente d'une touche *
*----------------------------------------------*
               php                      Empile
   pour garder carry
               ldy #$FFFF
               sty Masque_AND
               stz Masque_ORA
               plp                Recupere carry
               bcc No_Code              Si c= 1
   alors on doit proteger
               ldy #$58             Code de 'X'
               sty Masque_ORA           Met un
   X a chaque caractere tape
               stz Masque_AND           Efface
   le caractere
No_Code        anop

            stx Max_Length
            sta Buff_Add_1+1
            sta Buff_Add_2+1
            sta Buff_Add_3+1

            stz Char_Ptr
Position du curseur
               stz Line_Length          Nombre
   de caracteres tapes

Get_Char       lda >KBd                 Attente
   d'une frappe au clavier
               bmi YATouche     Il y a eu touche
   .

*** Dans l'attente d'une touche, fait clignoter
   le curseur.....................

Curseur_Norm   lda #'_'       Affiche le curseur
               pha
               _WriteChar
               PushWord #8              Revient
   en arriere pour que le caractere
               _WriteChar               Soit au
   meme endroit

               jsr WaitAMoment

               ldy Char_Ptr             Prend
   le caractere qui est en dessous
               iny
               shortm
Buff_Add_1     lda Buffer,y
               longm
               and Masque_AND
               ora Masque_ORA
               pha
               _WriteChar  Affiche le caractere
               PushWord #8              Revient
   en arriere pour que le caractere
               _WriteChar  Soit au meme endroit

               jsr WaitAMoment
               bcc Get_Char             S'il y
   a eu touche depuis

YATouche       lda >KBdStb
   _ReadChar derange les valeurs de Wnd...
*----------------------------------------------*
* Quel type de touche est-ce ?                 *
*----------------------------------------------*
Key_Pressed    longm
               and #$7F    Filtre: bit 8 a zero
               sta Pressed_Key

               cmp #$1F                 En
   dessous, c'est un CTRL
               bcc Control_Key
               cmp #$7F
   L'unique cas, c'est [Delete]
               beq Control_Key

*** Touche normale: affiche le caractere a
   l'ecran, ajoute le dans le buffer...
*** ..............  puis retourne attendre
No_Tabs        lda Pressed_Key
               and Masque_AND
               ora Masque_ORA
               pha
               _WriteChar  Affiche le caractere

               lda Pressed_Key          Stocke
```

```
   le caractere dans la ligne
              ldy Char_Ptr
              iny                       Saute
   l'octet de longueur
              shortm                    Ne
   stocke que le caractere
Buff_Add_2    sta Buffer,y
              cpy Max_Length
              beq EOL
              longm

              inc Line_Length           Le
   caractere a ete accepte, la ligne
Not_Larger    inc Char_Ptr            S'allonge
Go_Get_Char   brl Get_Char

*** Controle: agit de facon adaptee............

Control_Key   cmp #$1B                 Escape ?
              beq Escapade
              cmp #$0D                  CR ?
              beq EOL
              cmp #$08                  <-- ?
              beq Left_Arrow
              cmp #$15                  --> ?
              beq Right_Arrow
              cmp #$7F                  Delete?
              beq Delete

              bne Go_Get_Char           Si ce
   n'est rien de tout cela, frappe

* Escape, alors on ne sauve rien et on va au
   menu

Escapade      sec  Signale qu'on a fait escape
              rts

* Fin de ligne signalee par un retour chariot

EOL           lda Char_Ptr              Signale
   la fin de ligne
              shortm
Buff_Add_3    sta Buffer                Met la
   longueur pour String
              longm
              clc          La chaine est bonne
              rts

* Fleche a gauche, pour revenir en arriere d'un
   caractere

Left_Arrow    ldy Char_Ptr              Si on
   est deja en debut de chaine
              beq Go_Get_Char           Alors
   on ne peut aller au dela...

              dec Char_Ptr              Revient
   d'un caractere a gauche

Deplace_Curs  lda Pressed_Key           Prend
   le caractere en question
              pha
              _WriteChar                Affiche
   le quand meme
              bra Go_Get_Char           Et
   retourne attendre une frappe

* Fleche a droite, pour avancer d'un caractere

Right_Arrow   ldy Char_Ptr              Si on
   est a la fin de la ligne, une
              cpy Line_Length           Fleche
   a droite bippe
              bcc Avance                Sinon,
   elle avance dans la chaine

              _SysBeep
              bra Go_Get_Char

Avance        inc Char_Ptr              Avance
   dans la chaine
              lda #28                   Forward
   Space
              sta Pressed_Key
              bra Deplace_Curs          Va
   deplacer le curseur a droite

* Pour l'instant, delete agit comme la fleche a
   gauche (n'efface rien)

Delete        lda #8                    Simule
   une fleche a gauche
              sta Pressed_Key
              bra Left_Arrow
*==============================================*
* Sous-Routines de l'editeur de ligne          *
*==============================================*
*----------------------------------------------*
* Attente d'une peu de temps (?)               *
*----------------------------------------------*
WaitAMoment   Entry
              sec                     Pas defaut
              phy                   Sauvegarde Y
              ldy #$C000
WAL           lda >KBd                  Il y a
   eu une touche de frappee
              bmi Pas_Attendre
              dey
              bne WAL
              clc          Si on a bien attendu
Pas_Attendre  ply                     Recupere Y
              rts
*==============================================*
* Donnees utiles a l'editeur de ligne          *
*==============================================*
Pressed_Key   ds 2            Code de la touche

Char_Ptr      ds 2
   Position du curseur dans la ligne
Max_Length    ds 2                      Nombre
   maximum de caracteres
Line_Length   ds 2                      Taille
   de la ligne

Masque_AND    ds 2                      Masque
   pour coder ou non l'affichage
Masque_ORA    ds 2
```

Eraser.Macros

```
 MACRO
&lab pushlong &addr,&offset
&lab ANOP
 LCLC &C
 LCLC &REST
&C AMID &addr,1,1
 AIF "&C"="#",.immediate
 AIF "&C"="[",.zeropage
 AIF C:&offset=0,.nooffset
 AIF "&offset"="s",.stack
 pushword &addr+2,&offset
 pushword &addr,&offset
 MEXIT
.nooffset
 pushword &addr+2
 pushword &addr
 MEXIT
.immediate
&REST AMID &addr,2,L:&addr-1
 dc I1'$F4',I2'(&REST)|-16'
 dc I1'$F4',I2'&REST'
 MEXIT
.stack
 pushword &addr+2,s
 pushword &addr+2,s
 MEXIT
.zeropage
 ldy #&offset+2
 pushword &addr,y
 ldy #&offset
 pushword &addr,y
 MEND
 MACRO
&lab pushword &SYSOPR
&lab ANOP
 AIF c:&SYSOPR=0,.b
 LCLC &C
&C AMID "&SYSOPR",1,1
 AIF
("&C"="#").AND.(S:LONGA),.imme
diate
 lda &SYSOPR
 pha
 MEXIT
.b
 pha
 MEXIT
.immediate
 LCLC &REST
 LCLA &BL
&BL ASEARCH "&SYSOPR"," ",1
 AIF &BL>0,.a
&BL SETA L:&SYSOPR+1
.a
&REST AMID "&SYSOPR",2,&BL-2
 dc I1'$F4',I2'&REST'
 MEND
 MACRO
&lab str &string
&lab dc
i1'l:&string',c'&string'
 MEND
 MACRO
&lab movelong &from,&to1,&to2
&lab ANOP
 LCLC &C
 LCLC &REST
&C AMID &from,1,1
&REST AMID &from,2,L:&from-1
 AIF "&C"="[",.zeropage
 AIF C:&to2=0,.a
 AIF
("&to1"="s").or.("&to1"="x").o
r.("&to1"="y"),.indexed
 moveword &from,&to1,&to2
 AGO .b
.a
 moveword &from,&to1
.b
 AIF "&C"="#",.immediate
 AIF C:&to2=0,.c
 moveword
&from+2,&to1+2,&to2+2
 MEXIT
.c
 moveword &from+2,&to1+2
 MEXIT
.immediate
 AIF C:&to2=0,.d
 moveword
#^&REST,&to1+2,&to2+2
 MEXIT
.d
 moveword #^&REST,&to1+2
 MEXIT
.zeropage
 moveword &from,&to1,&to2
 ldy #&to1+2
 lda &from,y
 sta &to2+2
 MEXIT
.indexed
 lda &from,&to1
 sta &to2
 lda &from+2,&to1
 sta &to2+2
 MEND
 MACRO
&lab moveword &from,&to1,&to2
&lab ANOP
 LCLC &C
&C AMID &from,1,1
 AIF "&C"="[",.zeropage
 lda &from
 sta &to1
 AIF C:&to2=0,.a
 sta &to2
.a
 MEXIT
.zeropage
 AIF "&to1"="0",.b
 ldy #&to1
 lda &from,y
 sta &to2
 MEXIT
.b
 lda &from
 sta &to2
 MEND
 MACRO
&lab longm
&lab ANOP
 rep #%00100000
 longa on
 MEND
 MACRO
&lab shortm
&lab ANOP
 sep #%00100000
 longa off
 MEND
 MACRO
&lab _FWEntry
&lab ldx #$2403
 jsl $E10000
 MEND
 MACRO
&lab _ReadBParam
&lab ldx #$0C03
 jsl $E10000
 MEND
 MACRO
&lab _SysBeep
&lab ldx #$2C03
 jsl $E10000
 MEND
 MACRO
&lab _GET_DEV_NUM &params
&lab jsl $E100A8
 dc i2"$20"
 dc i4"&params"
 MEND
 MACRO
&lab _ERASE_DISK &params
&lab jsl $E100A8
 dc i2"$25"
 dc i4"&params"
 MEND
 MACRO
&lab _GET_VERSION &params
&lab jsl $E100A8
 dc i2"$2A"
 dc i4"&params"
 MEND
 MACRO
&lab _D_INFO &params
&lab jsl $E100A8
 dc i2"$2C"
 dc i4"&params"
 MEND
 MACRO
&lab _ReadChar
&lab ldx #$220C
 jsl $E10000
 MEND
 MACRO
&lab _SetOutGlobals
&lab ldx #$0A0C
 jsl $E10000
 MEND
 MACRO
&lab _WriteChar
&lab ldx #$180C
 jsl $E10000
 MEND
 MACRO
&lab _WriteCString
&lab ldx #$200C
 jsl $E10000
 MEND
 MACRO
&lab _Int2Dec
&lab ldx #$260B
 jsl $E10000
 MEND
 MACRO
&lab _Int2Hex
&lab ldx #$220B
 jsl $E10000
 MEND
```

Erase.CDA

```
*********************************************
* Effaceur v2.0                             *
*
* (c) Patrice Neveu, le 14 mars 1990.       *
*                                           *
*********************************************
               keep Eraser
               mcopy Eraser.Macros
*===========================================*
* Bloc d'identification du CDA              *
*===========================================*
Eraser_Info    Start
               str 'Effacage'          Nom du
   CDA
               dc i4'Eraser_Init'       Adresse
   d'ouverture du CDA
               dc i4'Eraser_ShutDown'   Adresse
   de fermeture du CDA
               End
*===========================================*
* Point d'entree du CDA                     *
*===========================================*
Eraser_Init    Start
               using Eraser_Data

ZPage          gequ $0000
KBD            gequ $C000
KBDSTRB        gequ $C010
               phb                  Ne pas
   oublier de le depiler en sortant
               phk       Data Bank = Program
   Bank
               plb          Sans deranger la
   pile
*-------------------------------------------*
* Teste la version de ProDOS (8/16)         *
* Demande quelle version de ProDOS 16 est appellee *
*-------------------------------------------*
OS_Kind        equ $E100BC

               lda >OS_Kind
               and #$00FF               Ne
   garde que l'octet interessant
               bne Kind_OK

               PushLong #ProDOS_Err
Write_Err      _WriteCString

               PushWord #0              Attend
   une frappe au clavier
               PushWord #0
               _ReadChar
               pla
               brl Quitte

Kind_OK        _Get_Version GetVersion_Pm
               lda GetVersion_Pm
               and #$7FFF
               cmp #$0101               Si
   c'est inferieur, alors Eraser ne
               bcs Good_Vs              Sera
   pas dans ProDOS.
               PushLong #Version_Err
               bra Write_Err

Good_Vs        pha
               xba
               and #$00FF
               pha
               PushLong #Major_Vs
               PushWord #1
               PushWord #0
               _Int2Dec

               pla
               and #$00FF
               pha
               PushLong #Minor_Vs
               PushWord #1
               PushWord #0
               _Int2Dec

               lda GetVersion_Pm
               and #$8000
               bne Prototype
               lda #$20                 Version
   finale --> espace
               bra Proto
Prototype      lda #80      Version proto  -->
   P
Proto          shortm
               sta Minor_Vs+1
               longm
*-------------------------------------------*
* Affichage du cadre CDA                    *
*-------------------------------------------*
Open_CDA       PushWord #0              Place
   pour le resultat
               PushWord #$19            Mode
   video de la Battery RAM
               _ReadBParam
               lda #$2800
               plx
               beq Video40
               ora #$0014
Video40        sta >$0020

               PushWord #$FF            And
   Mask
               PushWord #$80            Ora
   Mask
               _SetOutGlobals     Pour GS/OS
   5.0
               PushLong #En_Tete
               _WriteCString

               PushLong #Bords
               _WriteCString

               PushLong #En_Queue
               _WriteCString
*-------------------------------------------*
* Demande quel volume on Efface             *
*-------------------------------------------*
               ldy #0                   Des
   espaces pour blanchir les buffers
               lda #$2020
```

```
Clear_Path      sta Device_Name,y
                sta Volume_Name,y
                iny
                iny
                cpy #16
                bcc Clear_Path

                lda #$0302
                jsr Tab
                ldx #16
   Longueur maximale d'un volume
                lda #Device_Name
                clc
                jsr EdLine
                bcs Quitte

                lda #$0801
                jsr Tab
                PushLong #Ask_For_Volume
                _WriteCString

                lda #$0402
                jsr Tab
                ldx #16
                lda #Volume_Name
                clc
                jsr EdLine
                bcs Quitte

                MoveLong #Blank_Name,New_Name

                lda Volume_Name
                and #$00FF Ne garde que la
   taille
                beq NewName_Ok

                MoveLong #Volume_Name,New_Name

NewName_Ok      _Get_Dev_Num GetDevNum_Pm

                _D_Info DInfo_Pm

                _Erase_Disk Eraser_Pm
                bcc Quitte
                jsr Erreur
*-----------------------------------------------*
* Quitte le CDA                                 *
*-----------------------------------------------*
Quitte          plb                     Depile ce
   qu'on a empile en entrant
                rtl
*===============================================*
* Sous-routines                                 *
*===============================================*
*-----------------------------------------------*
* Erreur                                        *
*-----------------------------------------------*
Erreur          bcc No_Err

                pha
                PushLong #ASCII_Code
                PushWord #4
                _Int2Hex

                lda #$0602
                jsr Tab

                PushLong #Erreur_Msg
                _WriteCString

                PushLong #0       Attente d'une
   frappe au clavier
                _ReadChar
                pla

No_Err          rts               Retour au
   fautif
*-----------------------------------------------*
* Tab                                           *
*-----------------------------------------------*
Tab             sta >$0024
                lda #$FC22
                pha
                pha
                pha
                pha

                pha
                pha
                pha
                pha
                _FWEntry
                pla
                pla
                pla
                pla
                rts
*-----------------------------------------------*
* Copie ici l'editeur de ligne                  *
*-----------------------------------------------*
                copy EdLine
                End
*===============================================*
* ShutDown                                      *
*===============================================*
Eraser_ShutDown Start
                rtl
                End
*===============================================*
* Donnees                                       *
*===============================================*
Eraser_Data     Data

Device_Name   ds 16  Commence par un '.' ou '/'
Volume_Name   ds 16  Nom donne par l'utilisateur
Blank_Name    str '/Disque.Vide' Nom par defaut
GetDevNum_Pm    anop
                dc i4'Device_Name'        |
   Parametres de GetDevNum
DInfo_Pm        anop                      |
                ds 2                      |  |
Eraser_Pm       anop                         |
   Parametres de DInfo
                dc i4'Device_Name'        |  |
New_Name        dc i4'Blank_Name'         |
                dc i'1'                   |
   Parametres de Eraser

GetVersion_Pm  ds 2        Byte 0: Minor Release
!                          Byte 1: Major Release
```

```
!            dont MSB= 1 for prototype releases

CNORM          equ 24       ; caracteres normaux
CSOUR          equ 27         ;            souris
;
NORM           equ 14                   ; normal
INV            equ 15                  ; inverse

FF             equ 12       ; equivalent de HOME
FS             equ 28                   ;
   deplace d'un caractere a droite
BARH      equ 76    ; L ($4C= 76) barre en haut
RC             equ 77                   ; M
   ($4D= 77) retour chariot
BARD           equ 90                   ; Z
   ($5A= 90) barre a droite
BARG           equ 95                   ; _
   ($5F= 95) barre a gauche

En_Tete   dc i1'FF,CNORM,NORM',c' ',38c'_',c' '
               dc
   i1'INV,CSOUR,BARD,CNORM,NORM',c' Effacage
   v2.0 '
               dc i1'INV'
               dc 10c' '
               dc c'ProDOS v'
               dc c'ProDOS '
Major_Vs       dc c' .'
Minor_Vs       dc c'    '
               dc i1'CSOUR',i1'BARG'
               dc i1'BARD',38i1'BARH',i1'BARG'
               dc h'00'
bords          dc
   i1'INV,CSOUR,BARD',38i1'FS',i1'BARG'
               dc
   i1'INV,CSOUR,BARD',38i1'FS',i1'BARG'
               dc
   i1'INV,CSOUR,BARD',38i1'FS',i1'BARG'
               dc
   i1'INV,CSOUR,BARD',38i1'FS',i1'BARG'
               dc
   i1'INV,CSOUR,BARD',38i1'FS',i1'BARG'
               dc h'00'
En_Queue       dc i1'BARD,CNORM,NORM'
      dc c' Nom de Device ou de Volume puis
               dc i1'INV,CSOUR,RC'
               dc 4i1'FS',i1'BARG'
               dc i1'CNORM,NORM',c'
   ',i1'INV,CSOUR',38i1'BARH'
               dc i1'CNORM,NORM',h'00'
Erreur_Msg     dc c'Erreur $'
ASCII_Code     ds 4
               dc h'00'

ProDOS_Err     dc h'0C',c' Desole, il me faut
   ProDOS 16.',h'00'
Version_Err    dc h'0C',c' ProDOS 16 v1.1 ou
   apres.',h'00'
Ask_For_Volume dc c' Nouveau nom de Volume puis
   '
               dc i1'INV,CSOUR,RC'
               dc i1'CNORM,NORM',c'
               dc h'00'

               End
```

Erase.Récap

Après avoir saisi ces codes sous moniteur, vous les sauvegarderez par :
Create Erase,T$b9
Bsave Erase,A$2000,L2560,T$B9
Ce fichier est à mettre dans votre dossier : /Desk.accs

```
00/2000:05 00 00 00 00 00 00 00
00/2008:5F 05 00 00 00 0A 04 01
00/2010:00 00 01 00 00 00 00 00
00/2018:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2020:00 00 01 00 00 00 00 00
00/2028:2C 00 40 00 20 20 20 20
00/2030:20 20 20 20 20 20 20 20
00/2038:20 20 20 20 20 20 20 20
00/2040:F2 5F 05 00 00 08 45 66
00/2048:66 61 63 61 67 65 11 00
00/2050:00 00 FD 02 00 00 8B 4B
00/2058:AB AF BC 00 E1 29 FF 00
00/2060:D0 1E F4 00 00 F4 F9 04
00/2068:A2 0C 20 22 00 00 E1 F4
00/2070:00 00 F4 00 00 A2 0C 22
00/2078:22 00 00 E1 68 82 40 01
00/2080:22 A8 00 E1 2A 00 3B 03
00/2088:00 00 AD 3B 03 29 FF 7F
00/2090:C9 01 01 B0 08 F4 00 00
00/2098:F4 19 05 80 CB 48 EB 29
00/20A0:FF 00 48 F4 00 00 F4 8F
00/20A8:03 F4 01 00 F4 00 00 A2
00/20B0:0B 26 22 00 00 E1 68 29
00/20B8:FF 00 48 F4 00 00 F4 91
00/20C0:03 F4 01 00 F4 00 00 A2
00/20C8:0B 26 22 00 00 E1 AD 3B
00/20D0:03 29 00 80 D0 05 A9 20
00/20D8:00 80 03 A9 50 00 E2 20
00/20E0:8D 92 03 C2 20 F4 00 00
00/20E8:F4 19 00 A2 03 0C 22 00
00/20F0:00 E1 A9 00 28 FA F0 03
00/20F8:09 14 00 8F 20 00 00 F4
00/2100:FF 00 F4 80 00 A2 0C 0A
00/2108:22 00 00 E1 F4 00 00 F4
00/2110:3D 03 A2 0C 20 22 00 00
00/2118:E1 F4 00 00 F4 BF 03 A2
00/2120:0C 20 22 00 00 E1 F4 00
00/2128:00 F4 92 04 A2 0C 20 22
00/2130:00 00 E1 A0 00 00 A9 20
00/2138:20 99 FE 02 99 0E 03 C8
00/2140:C8 C0 10 00 90 F3 A9 02
00/2148:03 20 B2 01 A2 10 00 A9
00/2150:FE 02 18 20 CD 01 B0 68
00/2158:A9 01 08 20 B2 01 F4 00
00/2160:00 F4 34 05 A2 0C 20 22
00/2168:00 00 E1 A9 02 04 20 B2
00/2170:01 A2 10 00 A9 0E 03 18
00/2178:20 CD 01 B0 43 A9 1E 03
00/2180:8D 35 03 A9 00 00 8D 37
00/2188:03 AD 0E 03 29 FF 00 F0
00/2190:0C A9 0E 03 8D 35 03 A9
00/2198:00 00 8D 37 03 22 A8 00
00/21A0:E1 20 00 2B 03 00 00 22
00/21A8:A8 00 E1 2C 00 2F 03 00
00/21B0:00 22 A8 00 E1 25 00 31
```

```
00/21B8:03 00 00 90 03 20 7D 01
00/21C0:AB 6B 90 32 48 F4 00 00
00/21C8:F4 F4 04 F4 04 00 A2 0B
00/21D0:22 22 00 00 E1 A9 02 06
00/21D8:20 B2 01 F4 00 00 F4 EC
00/21E0:04 A2 0C 20 22 00 00 E1
00/21E8:F4 00 00 F4 00 00 A2 0C
00/21F0:22 22 00 00 E1 68 60 8F
00/21F8:24 00 00 A9 22 FC 48 48
00/2200:48 48 48 48 48 48 A2 03
00/2208:24 22 00 00 E1 68 68 68
00/2210:68 60 08 A0 FF FF 8C F9
00/2218:02 9C FB 02 28 90 09 A0
00/2220:58 00 8C FB 02 9C F9 02
00/2228:8E F5 02 8D 1A 02 8D 6C
00/2230:02 8D A1 02 9C F3 02 9C
00/2238:F7 02 AF 00 C0 00 30 40
00/2240:A9 5F 00 48 A2 0C 18 22
00/2248:00 00 E1 F4 08 00 A2 0C
00/2250:18 22 00 00 E1 20 E0 02
00/2258:AC F3 02 C8 E2 20 B9 CD
00/2260:01 C2 20 2D F9 02 0D FB
00/2268:02 48 A2 0C 18 22 00 00
00/2270:E1 F4 08 00 A2 0C 18 22
00/2278:00 00 E1 20 E0 02 90 BA
00/2280:AF 10 C0 00 C2 20 29 7F
00/2288:00 8D F1 02 C9 1F 00 90
00/2290:32 C9 7F 00 F0 2D AD F1
00/2298:02 2D F9 02 0D FB 02 48
00/22A0:A2 0C 18 22 00 00 E1 AD
00/22A8:F1 02 AC F3 02 C8 E2 20
00/22B0:99 CD 01 CC F5 02 F0 28
00/22B8:C2 20 EE F7 02 EE F3 02
00/22C0:82 77 FF C9 1B 00 F0 16
00/22C8:C9 0D 00 F0 13 C9 08 00
00/22D0:F0 1A C9 15 00 F0 2A C9
00/22D8:7F 00 F0 41 D0 E2 38 60
00/22E0:AD F3 02 E2 20 8D CD 01
00/22E8:C2 20 18 60 AC F3 02 F0
00/22F0:CF CE F3 02 AD F1 02 48
00/22F8:A2 0C 18 22 00 00 E1 80
00/2300:BF AC F3 02 CC F7 02 90
00/2308:09 A2 03 2C 22 00 00 E1
00/2310:80 AE EE F3 02 A9 1C 00
00/2318:8D F1 02 80 D7 A9 08 00
00/2320:8D F1 02 80 C7 38 5A A0
00/2328:00 C0 AF 00 C0 00 30 04
00/2330:88 D0 F7 18 7A 60 00 00
00/2338:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2340:00 00 6B 00 00 00 00 00
00/2348:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2350:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2358:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2360:00 00 00 0C 2F 44 69 73
00/2368:71 75 65 2E 56 69 64 65
00/2370:FE 02 00 00 00 00 FE 02
00/2378:00 00 1E 03 00 00 01 00
00/2380:00 00 0C 18 0E 20 5F 5F
00/2388:5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F
00/2390:5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F
00/2398:5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F
00/23A0:5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F 5F
00/23A8:5F 5F 5F 5F 20 0F 1B 5A
00/23B0:18 0E 20 45 66 66 61 63
00/23B8:61 67 65 20 76 32 2E 30
00/23C0:20 0F 20 20 20 20 20 20
00/23C8:20 20 20 20 50 72 6F 44
00/23D0:4F 53 20 76 20 2E 20 20
00/23D8:20 1B 5F 5A 4C 4C 4C 4C
00/23E0:4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C
00/23E8:4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C
00/23F0:4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C
00/23F8:4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C
00/2400:4C 4C 5F 00 0F 1B 5A 1C
00/2408:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/2410:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/2418:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/2420:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/2428:1C 1C 1C 1C 1C 5F 0F 1B
00/2430:5A 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/2438:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/2440:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/2448:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/2450:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 5F
00/2458:0F 1B 5A 1C 1C 1C 1C 1C
00/2460:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/2468:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/2470:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/2478:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/2480:1C 5F 0F 1B 5A 1C 1C 1C
00/2488:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/2490:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/2498:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/24A0:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/24A8:1C 1C 1C 5F 0F 1B 5A 1C
00/24B0:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/24B8:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/24C0:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/24C8:1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C 1C
00/24D0:1C 1C 1C 1C 1C 5F 00 5A
00/24D8:18 0E 20 4E 6F 6D 20 64
00/24E0:65 20 44 65 76 69 63 65
00/24E8:20 6F 75 20 64 65 20 56
00/24F0:6F 6C 75 6D 65 20 70 75
00/24F8:69 73 20 0F 1B 4D 1C 1C
00/2500:1C 1C 5F 18 0E 20 0F 1B
00/2508:4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C
00/2510:4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C
00/2518:4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C
00/2520:4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C 4C
00/2528:4C 4C 4C 4C 4C 4C 18 0E
00/2530:00 45 72 72 65 75 72 20
00/2538:24 00 00 00 00 00 0C 20
00/2540:44 65 73 6F 6C 65 2C 20
00/2548:69 6C 20 6D 65 20 66 61
00/2550:75 74 20 50 72 6F 44 4F
00/2558:53 20 31 36 2E 00 0C 20
00/2560:50 72 6F 44 4F 53 20 31
00/2568:36 20 76 31 2E 31 20 6F
00/2570:75 20 61 70 72 65 73 2E
00/2578:00 20 4E 6F 75 76 65 61
00/2580:75 20 6E 6F 6D 20 64 65
00/2588:20 56 6F 6C 75 6D 65 20
00/2590:70 75 69 73 20 0F 1B 4D
00/2598:18 0E 20 20 20 20 20 20
00/25A0:20 20 20 00 F5 04 00 09
00/25A8:00 11 00 F5 04 00 0D 00
00/25B0:FD 02 F5 02 F0 1E 00 F9
00/25B8:04 F5 02 00 21 00 F9 04
00/25C0:F5 04 00 41 00 3B 03 F5
00/25C8:02 00 46 00 3B 03 F5 02
00/25D0:F0 51 00 19 05 F5 02 00
00/25D8:54 00 19 05 F5 02 F0 5F
00/25E0:00 8F 03 F5 02 00 62 00
00/25E8:8F 03 F5 02 F0 77 00 91
00/25F0:03 F5 02 00 7A 00 91 03
00/25F8:F5 02 00 8A 00 3B 03 F5
00/2600:02 00 9C 00 92 03 F5 02
00/2608:F0 C8 00 3D 03 F5 02 00
00/2610:CB 00 3D 03 F5 02 F0 D5
00/2618:00 BF 03 F5 02 00 D8 00
00/2620:BF 03 F5 02 F0 E2 00 92
00/2628:04 F5 02 00 E5 00 92 04
00/2630:F5 02 00 F5 00 FE 02 F5
00/2638:02 00 F8 00 0E 03 F5 02
00/2640:00 05 01 B2 01 F5 02 00
00/2648:0B 01 FE 02 F5 02 00 0F
00/2650:01 CD 01 F5 02 00 17 01
00/2658:B2 01 F5 02 F0 1A 01 34
00/2660:05 F5 02 00 1D 01 34 05
00/2668:F5 02 00 2A 01 B2 01 F5
00/2670:02 00 30 01 0E 03 F5 02
00/2678:00 34 01 CD 01 F5 02 00
00/2680:39 01 1E 03 F5 02 00 3C
00/2688:01 35 03 F5 02 F0 3F 01
00/2690:1E 03 F5 02 00 42 01 37
00/2698:03 F5 02 00 45 01 0E 03
00/26A0:F5 02 00 4D 01 0E 03 F5
00/26A8:02 00 50 01 35 03 F5 02
00/26B0:F0 53 01 0E 03 F5 02 00
00/26B8:56 01 37 03 F5 04 00 5E
00/26C0:01 2B 03 F5 04 00 68 01
00/26C8:2F 03 F5 04 00 72 01 31
00/26D0:03 F5 02 00 79 01 7D 01
00/26D8:F5 02 F0 81 01 F4 04 F5
00/26E0:02 00 84 01 F4 04 F5 02
00/26E8:00 94 01 B2 01 F5 02 F0
00/26F0:97 01 EC 04 F5 02 00 9A
00/26F8:01 EC 04 F5 02 00 D2 01
00/2700:F9 02 F5 02 00 D5 01 FB
00/2708:02 F5 02 00 DE 01 FB 02
00/2710:F5 02 00 E1 01 F9 02 F5
00/2718:02 00 E4 01 F5 02 F5 02
00/2720:00 E7 01 1A 02 F5 02 00
00/2728:EA 01 6C 02 F5 02 00 ED
00/2730:01 A1 02 F5 02 00 F0 01
00/2738:F3 02 F5 02 00 F3 01 F7
00/2740:02 F5 02 00 11 02 E0 02
00/2748:F5 02 00 14 02 F3 02 F5
00/2750:02 00 1A 02 CD 01 F5 02
00/2758:00 1F 02 F9 02 F5 02 00
00/2760:22 02 FB 02 F5 02 00 37
00/2768:02 E0 02 F5 02 00 45 02
00/2770:F1 02 F5 02 00 52 02 F1
00/2778:02 F5 02 00 55 02 F9 02
00/2780:F5 02 00 58 02 FB 02 F5
00/2788:02 00 63 02 F1 02 F5 02
00/2790:00 66 02 F3 02 F5 02 00
00/2798:6C 02 CD 01 F5 02 00 6F
00/27A0:02 F5 02 F5 02 00 76 02
00/27A8:F7 02 F5 02 00 79 02 F3
00/27B0:02 F5 02 00 9C 02 F3 02
00/27B8:F5 02 00 A1 02 CD 01 F5
00/27C0:02 00 A8 02 F3 02 F5 02
00/27C8:00 AD 02 F3 02 F5 02 00
```

```
00/27D0:B0 02 F1 02 F5 02 00 BD
00/27D8:02 F3 02 F5 02 00 C0 02
00/27E0:F7 02 F5 02 00 CE 02 F3
00/27E8:02 F5 02 00 D4 02 F1 02
00/27F0:F5 02 00 DC 02 F1 02 F5
00/27F8:04 00 2B 03 FE 02 F5 04
00/2800:00 31 03 FE 02 F5 04 00
00/2808:35 03 1E 03 00 00 00 00
00/2810:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2818:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2820:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2828:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2830:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2838:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2840:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2848:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2850:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2858:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2860:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2868:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2870:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2878:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2880:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2888:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2890:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2898:00 00 00 00 00 00 00 00
00/28A0:00 00 00 00 00 00 00 00
00/28A8:00 00 00 00 00 00 00 00
00/28B0:00 00 00 00 00 00 00 00
00/28B8:00 00 00 00 00 00 00 00
00/28C0:00 00 00 00 00 00 00 00
00/28C8:00 00 00 00 00 00 00 00
00/28D0:00 00 00 00 00 00 00 00
00/28D8:00 00 00 00 00 00 00 00
00/28E0:00 00 00 00 00 00 00 00
00/28E8:00 00 00 00 00 00 00 00
00/28F0:00 00 00 00 00 00 00 00
00/28F8:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2900:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2908:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2910:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2918:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2920:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2928:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2930:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2938:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2940:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2948:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2950:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2958:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2960:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2968:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2970:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2978:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2980:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2988:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2990:00 00 00 00 00 00 00 00
00/2998:00 00 00 00 00 00 00 00
00/29A0:00 00 00 00 00 00 00 00
00/29A8:00 00 00 00 00 00 00 00
00/29B0:00 00 00 00 00 00 00 00
00/29B8:00 00 00 00 00 00 00 00
00/29C0:00 00 00 00 00 00 00 00
00/29C8:00 00 00 00 00 00 00 00
00/29D0:00 00 00 00 00 00 00 00
00/29D8:00 00 00 00 00 00 00 00
00/29E0:00 00 00 00 00 00 00 00
00/29E8:00 00 00 00 00 00 00 00
00/29F0:00 00 00 00 00 00 00 00
00/29F8:00 00 00 00 00 00 00 00
```

Format

Les sources de Format.CDA étant quasiment identiques aux sources d'Erase.CDA, nous avons préféré ne pas les publier pour consacrer nos colonnes à d'autres programmes ou articles.

Vous trouverez donc les fichiers, ressource.S, Edline et Format.CDA ainsi que l'objet exécutable dans le sous-catalogue /Format de la disquette Pom's 49.

Les fichiers correspondants pour Erase seront, eux, placés dans le sous-catalogue /Erase.

Traitement de texte français
Pour Apple //e, Apple //c, Apple GS.

Frappe au kilomètre, rapidité d'écriture, souplesse de correction.
Glossaire puissant, recherche - remplacement.
Creation de caractères téléchargeables sur Image Writer
(notation mathématique, alphabets étrangers etc...)
Impression rapide, pilotage précis de mise en page.
Coupure correcte des mots, justification en proportionnel,
condensé et expansé.

Gribouille, une valeur sûre pour un public averti.

Pour recevoir Gribouille, envoyez ce bon de commande à:

Gribouille SARL. 5, rue Humblot
75015 PARIS - Tel: (1) 40 59 49 77

Je vous prie de m'envoyer à l'adresse ci-dessous:
Nom:.....
Adresse:.....
.....

le logiciel Gribouille — Prix (port compris)

* version //e - //c pour lecteur de disquettes 5 1/4	599 fr H.T.	710 fr T.T.C.
* version //e - //c pour lecteur de disquettes 3 1/2	632 fr H.T.	750 fr T.T.C.
* version GS	835 fr H.T.	990 fr T.T.C.

Ci-joint un cheque de.....francs libellé à l'ordre de GRIBOUILLE SARL

SuperFonts : les polices

Jean Ollion

Font.Codes.1 est destiné aux utilisateurs du tandem-logiciel AppleWorks et TO.SuperFonts perdus dans le dédale des codes à insérer au texte pour obtenir un caractère qui sort un tant soit peu de l'ordinaire.

Font.Codes.1 est un fichier texte AppleWorks qui, imprimé avec TO. SuperFonts, permet de voir les caractères d'une police donnée en référence sous la forme d'un tableau, où chaque caractère est présenté associé à son code ASCII, décimal, hexadécimal, et au caractère à utiliser dans AppleWorks, en l'associant aux commandes `<x2>` ou `<x3>` de TO.SuperFonts, pour pouvoir imprimer le caractère de référence.

Il est intéressant de se "personnaliser" quelques polices en les complétant, au-dessus du code 128, par des caractères, symboles, logos ou icônes, dont on a souvent besoin. Cela permet d'avoir moins de polices à charger. Mais le nombre de ces caractères nouveaux augmentant, les moyens mnémotechniques pour se les remémorer diminuent.

Imprimer Font.Codes.1 avec ces quelques fontes vous permettra d'avoir les équivalences clavier complètes sous les yeux.

Comment s'en servir ?

Une fois imprimé ce tableau (sur la disquette n° 49), on repère facilement l'icône "Gertrude" et l'on voit que pour l'imprimer il faudra insérer dans le texte la séquence `<x3>g<x1>`.

D'autre part, lorsqu'on veut compléter une police avec un éditeur, pour la franciser par exemple, il est très facile de repérer à la place de quel code il faut placer tel caractère accentué.

Exemple : pour éditer un "é", on trouvera tout de suite que c'est à la place du caractère dont le code décimal est "142" qu'il faut copier le "e" pour le compléter. Faute de quoi, un Traitement de textes doué de la capacité de franciser, comme TO.SuperFonts, risque de ne pas s'y retrouver.

Le tableau

Sous chaque caractère, on trouvera :

- 1ère ligne, le code ASCII décimal ;
- 2ème ligne, le code ASCII hexadécimal ;
- 3ème ligne, le caractère à utiliser avec AppleWorks.

Note : sur cette troisième ligne, certains caractères sont suivis d'une barre de division et d'un ou deux autres caractères, signifiant que l'on pourra utiliser, soit le caractère situé à gauche du / en l'associant aux commandes `<x2>` ou `<x3>`, soit le caractère situé à droite, en l'associant à la commande de "francisation" `<fd>` de TO.SuperFonts.

Comment procéder ?

- Inscrire tout en haut du fichier Font.Codes.1, en police numéro 1, la police utilisée pour les codes (dans l'exemple : SHASTON. FIX.08).

Note : n'utilisez pas une police trop large (maximum 12 points). Une police non proportionnelle, dont la largeur des caractères est constante, donnera une meilleure présentation.

- Inscrire en police numéro 2 la police de référence (dans l'exemple : VENICE.28).

Note : il est recommandé de ne pas dépasser une largeur maximum de 37 points. Toutefois lorsqu'un caractère dépasse cette limite, il sera imprimé, mais le suivant lui "marchera dessus" ; cependant, cela ne gène pas forcément la lisibilité du tableau. En revanche, si ce caractère trop large se trouve en bout de ligne, il sera imprimé "à la ligne" et la mise en page du tableau sera détruite.

Dans la police BASEL.48, par exemple, si le "O" n'avait fait que 37 points de large au lieu de 40, il serait resté à sa place, au lieu de passer à la ligne. Les autres sont correctement imprimés, même étant plus larges (le "M" fait 49 points).

- Inscrire éventuellement le titre de la fonte de référence. La mise en page est libre dans le sens de la hauteur, c'est-à-dire quelle est à organiser en fonction des désirs, de la longueur des pages et de la hauteur des polices. Mais il ne faut rien changer dans le sens de la largeur, à savoir la largeur du chariot (= 8) et les marges gauches et droites (= 0).

D'aucuns remarqueront dans le texte (passionnant) quelques répétitions ou espaces inutiles. Ils permettent seulement de ne pas couper en fin de ligne une commande de tabulation de To.SuperFonts, ce qui en général donne de mauvais résultats.

Pour finir, un truc

Pour faire tenir l'ensemble d'un tableau sur une page 21 x 29,7, utiliser une police de référence taille 24 et une police de code taille 7.

Exemple : TIMES.24 et COURIER.7 en demandant la qualité supérieure à l'impression, avec COURIER.14 "en ligne".

Remarque : Étant donnée la longueur des tableaux, nous n'avons pas pu les publier en exemple. Vous les trouverez donc sur la disquette d'accompagnement de la revue n° 49 sous les noms `/FONT.CODES.1` *et* `/FONT. CODES.2`.

Budget facile 3.0

Dimitri Geystor

Voici aujourd'hui un programme, Budget Facile, qui pourrait grandement simplifier la vie aux personnes qui n'adorent pas consacrer le dimanche aux comptes familiaux. Et, pour tirer pleinement parti des nouvelles qualités d'AppleWorks 3.0, un "micro-programme" destiné au traitement de texte et un TimeOut, To.Debug, offrent un complément naturel à UltraMacros 3.

Les ensembles de macros correspondants pour AppleWorks 1.4 sont déjà parus dans des numéros précédents de Pom's, et vous pourrez vous y reporter si la comparaison vous intéresse. Les macros que Pom's vous propose aujourd'hui tirent parti des nouvelles commandes des versions 3, elles ne sont donc plus compatibles avec AppleWorks 1.4.

Budget.Facile

C'est une version entièrement revue. Elle tire largement parti des nouvelles possibilités d'AppleWorks 3.0, en particulier pour ce qui est des menus et de la facilité d'emploi. Étant donné l'importance de cette application, les fichiers qui la composent sont rassemblés dans le dossier `BUDGET`.

Le programme est géré automatiquement par deux fichiers Task, `BUDGET` et `BUD.BIS`. Recopiez-les sur votre disque de démarrage AppleWorks, celui qui contient le fichier `ULTRA.SYSTEM`. Recopiez sur votre disque de données —celui où AppleWorks lit/sauve habituellement ses fichiers— les fichiers `MENU`, `MODELE`, `LIVRE`, `LISTE` et `SUIVI`. En cinq minutes, c'est fait, et Budget.Facile est prêt à fonctionner. Il peut être lancé depuis AppleWorks en passant par l'option `Macros Options` du menu TimeOut, ou directement à partir d'un sélecteur. Le programme charge de lui-même tous les fichiers dont il a besoin, et en assure automatiquement la sauvegarde une fois que vous avez fini d'y travailler.

Budget.Facile justifie pleinement son nom : cinq autres minutes pour lire le début de la documentation (incluse sur la disquette), et vous êtes paré pour commencer à travailler. Les opérations sont pilotées par deux menus, et sur chaque écran apparaît un message pour indiquer les gestes à faire. Budget.Facile permet de gérer 6 comptes (banques, cartes de crédit, espèces), 7 catégories de revenus et 23 catégories de dépenses. Des noms de catégories directement utilisables sont proposés par défaut sur le fichier `MODELE`, mais vous pouvez facilement attribuer d'autres noms qui conviendraient mieux à vos besoins, une petite macro utilitaire est là pour vous aider.

L'écran de travail où vous faites la saisie des opérations contient dans sa partie supérieure une fenêtre où s'affichent en permanence les 36 soldes courants de vos comptes dépenses et revenus, plus le total des avoirs et le revenu net. C'est la principale originalité de Budget.Facile : vous pouvez en quelque sorte surveiller l'évolution de vos finances en "temps réel". Le fichier de travail est un fichier mensuel, et il vous donne la "photographie" de vos dépenses et de vos revenus du mois courant ; étant donné que le report des avoirs se fait automatiquement d'un mois sur l'autre, les soldes des comptes affichés sont constamment tenus à jour.

Pour que la "photographie" soit fidèle, Budget.Facile sait non seulement transcrire des opérations simples, mais aussi ventiler une opération entre divers postes. Avez-vous payé dans une grande surface –avec un seul chèque– l'achat d'un manteau, d'un disque et de vos courses alimentaires ? Qu'à cela ne tienne : en une seule opération Budget.Facile débitera globalement votre compte en banque, mais répartira les dépenses entre les postes *Vêtements, Loisirs et Aliments*. Il suffit de pointer et cliquer avec la souris sur les catégories en question, il est inutile de retaper chaque nom de catégorie.

Dans le nouveau Budget.Facile, la saisie des montants ventilés est encore plus souple que dans la version précédente : pour terminer la saisie, il est inutile de calculer le dernier montant partiel ; on se contente de valider le *Reste* qui est affiché à l'écran. Dans l'exemple précédent, on tapera le montant du chèque, le montant du manteau et le montant du disque ; Budget.Facile attribuera automatiquement le reste au poste *Aliments*.

À tout moment, un message guide l'utilisateur. Les commandes sont ultra-simples et consistent à taper sur la touche suggérée : Return pour commencer la saisie, K pour recalculer, P pour imprimer, S pour sauver, Esc pour revenir au Menu.

Souhaitez-vous consulter ou supprimer des écritures ? La liste des écritures du mois courant est immédiatement accessible à partir du Menu. On peut la consulter en y promenant la souris, imprimer un écran ou toute la liste, éventuellement supprimer des lignes d'écriture et sauvegarder le fichier.

Le passage du mois courant à un nouveau mois est automatisé : Budget.Facile se charge du report de soldes des comptes. Si vous le lui demandez, il fera aussi à votre place le report des écritures du mois dans une Base de données générale `LIVRE`, et dans un tableau annuel `SUIVI`. Ce tableau annuel calcule automatiquement les valeurs moyennes et les valeurs cumulées de chaque catégorie. Une colonne voisine est réservée (à côté des moyennes) pour vos estimations budgétaires. Le tableau est imprimable sur double page, c'est une nouveauté AppleWorks 3.0.

La Base générale *LIVRE* sert à faire des pointages. Il existe aussi une Base de données "de travail", où vous pouvez copier totalité ou partie des écritures d'un mois.

Le tout est géré sans souci et automatiquement. Entre autres choses, Budget.Facile offre de grandes facilités d'impression. Il suffit d'appuyer sur quelques touches –clairement indiquées sur des menus successifs– pour imprimer les données de *LIVRE* et *LISTE* à l'écran ou sur papier. Vous avez le choix entre une liste générale, ou des sélections par catégories : c'est Budget.Facile qui fait le travail, et vous n'avez besoin de recourir à aucune commande d'AppleWorks.

Les utilisateurs de l'ancienne version de Budget.Facile seront agréablement surpris par les innovations de la version AW.3. En particulier, le nouveau format du fichier *MODELE* permet des reports plus rapides (ne plus utiliser les fichiers de l'ancien *BUDGET*, bien entendu !), et le Presse-papiers d'AppleWorks 3.0 n'est plus limité à 250 lignes.

Budget.Facile dans votre Apple //, c'est l'assurance, au prix de quelques minutes d'attention quotidienne, d'avoir toujours des finances claires et à jour...

Un nouveau jeu de macros pour Traitement de Texte

Comme promis, voici les macro-commandes pour Traitement de Texte, revues et adaptées pour le nouvel AppleWorks 3.0.

La disquette Pom's contient 3 fichiers :

- le fichier source *MACROS.TDT3*, format TdT AppleWorks ;
- le fichier Task *TDT3*, ce sont les mêmes macros sous forme compilée, et prêtes à lancer ;
- une application TimeOut *TO.AIDE.TDT.AW3*, à copier dans le dossier des applications TimeOut pour pouvoir la consulter —quand les macros sont actives— en tapant Option–?.

TO.Debug version française

TO.Debug est indispensable pour vous faciliter la vie lors de l'écriture de macro-programmes. Elle donne à tout moment les indications suivantes :

```
Fiche signalétique
Voir variables numériques
Voir variables chaînes
Voir noms des macros actuelles
```

Étant donné que le nouvel UltraMacros permet de disposer de huit jeux distincts de variables que vous stockez ou appelez avec les instructions *<putvar NUM>* et *<getvar NUM>*, le nouveau Debug indique aussi le numéro du jeu de variables actif.

AppleWorks :

Randy Brandt, Dimitri Geystor

Les lecteurs de Pom's connaissent bien Randy Brandt. Créateur de SuperMacroWorks et d'UltraMacros, il est aussi l'un des co-auteurs du nouvel AppleWorks 3.0.

Dans le numéro de juin 90 d'AppleWorks Forum, Randy publiait un premier article dans lequel il décrivait les mécanismes de démarrage d'AppleWorks 3.0. À la demande de ses lecteurs, Pom's en propose ici une adaptation française.

Naguère, pour écrire ses macro-langages, il avait fallu que Randy désassemble et décrypte par lui-même le code d'AppleWorks, qui était un secret jalousement gardé. Ce tour de force n'est pas à la portée du premier venu. D'autres pourtant ont fait comme lui, en particulier Daniel Lurot, auteur de la version francisée d'AppleWorks 3.0, auquel les lecteurs de Pom's doivent toutes les versions françaises de ces compléments intégrés à AppleWorks que sont les logiciels de la série TimeOut.

Ainsi, petit à petit, le voile s'est levé sur la face cachée d'AppleWorks. La maison Claris a désormais mis dans le domaine public des "Notes techniques sur AppleWorks" qui énumèrent les adresses d'accès aux diverses routines internes d'AppleWorks 3.0 ainsi qu'une note qui décrit la structure sur disque des fichiers AppleWorks. Ceux que ces notes intéressent peuvent les commander auprès d'**AppleWorks Forum**, l'association américaine des utilisateurs d'AppleWorks pour le prix modique de 12 $ US (voir l'encadré, page 17 du n° 48 de Pom's).

Sur la disquette n° 49

Dans le dossier */AppleWorks*, vous trouverez :

- *BUDGET.FACILE*, version AW 3.0 ;
- Un fichier de macros format TdT AW 3.0 : *MACROS.TDT3*, accompagné du fichier Task *TDT3*, qui sont les mêmes macros sous formes compilée ;
- Le TimeOut *TO.AIDE.TDT.AW3* ;
- *TO.DEBUG AW 3.0.*

Le chargement

Le démarrage

Il y a trois façons différentes de démarrer AppleWorks :

- lancer la disquette "Startup" d'AppleWorks ;
- utiliser un "sélecteur" (c'est-à-dire un logiciel lanceur de programmes plus ou moins sophistiqué) ;
- taper la commande voulue à partir du Basic Applesoft.

Mais quelle que soit votre méthode, AppleWorks suivra toujours la même procédure pour activer le programme. Le présent article décrit ce qui se passe entre le moment où **vous** donnez l'ordre de démarrage, et celui où **AppleWorks**, après s'être chargé en mémoire, affiche son premier menu à l'écran.

ProDOS 8 est le système d'exploitation de votre Apple en mode 8 bits. Lorsque vous démarrez à partir d'une disquette qui contient ProDOS, celui-ci se charge d'abord lui-même en mémoire (c'est le fameux "boot", raccourci de "to lift oneself by one's boot-straps", littéralement "se soulever du sol en tirant sur ses lacets de chaussure"), puis ProDOS recherche le premier fichier du catalogue dont le nom se termine par `.SYSTEM`, et le démarre à son tour.

Dans le cas d'une disquette AppleWorks non modifiée, ce fichier se nomme `Aplworks.System`.

Quand vous ajoutez UltraMacros à votre AppleWorks, celui-ci débaptise `Aplworks.System` en `Aplworks.Sys`, et installe un nouveau fichier nommé `ULTRA.SYSTEM` ; c'est donc ce dernier que ProDOS fera démarrer en priorité, et `Ultra.System` à son tour démarrera `Aplworks.Sys`.

Si vous démarrez à partir d'un sélecteur de programmes ou avec une commande Applesoft, cela signifie que :

① ProDOS est déjà installé en mémoire ;

② c'est vous qui décidez quel fichier sera lancé ; par exemple, vous pourrez soit lancer `Aplworks .Sys` —ce qui aura pour effet de démarrer un AppleWorks normal— soit lancer `Ultra.system` (qui démarrera UltraMacros, puis AppleWorks).

Des utilitaires de démarrage complexes comme ProSel vous permettent de lancer en chapelet plusieurs programmes différents : par exemple configurer d'abord un RAM disque avant de lancer AppleWorks.

Le fichier `Aplworks.System` contient le code de démarrage d'AppleWorks, mais aussi une bonne partie des principales instructions internes de contrôle d'AppleWorks, y compris les routines liées au clavier et à l'affichage écran utilisées par les divers modules du programme.

En effet, AppleWorks est un programme d'une telle ampleur qu'il est hors de question de le faire tenir en entier dans la mémoire d'une machine de 128Ko. Il recourt donc à la technique des "overlays", c'est-à-dire qu'il charge à tour de rôle —et selon les besoins— telle ou telle partie du programme principal. Ces fractions de programme sont appelées "segments" ; AppleWorks en compte plus de trente. C'est la partie d'AppleWorks surnommée "Host" (le Maître des lieux) qui se charge de gérer le va-et-vient des divers segments. Mais n'anticipons pas trop, et revenons au démarrage.

La première des tâches d'`Aplworks .System` est de s'assurer que votre Apple dispose d'au moins 128Ko. Ceci fait, il s'installe lui-même en mémoire de telle sorte que l'élément de programme appelé "Host" soit présent en permanence pour gérer AppleWorks. Puis, AppleWorks organise son environnement de travail : tout d'abord, il déconnecte `/RAM` (vous savez, ce petit disque virtuel que crée ProDOS, et qui utilise la deuxième banque de 64Ko présente sur tous les Apple de 128Ko). En effet, AppleWorks a besoin de cet espace mémoire pour y entreposer les informations relatives aux fichiers du Bureau. Autant déconnecter `/RAM` tout de suite, pour que personne ne soit tenté d'y mettre autre chose.

Ceci fait, AppleWorks met à l'abri le nom d'accès utilisé lors du démarrage d'`Aplworks.System`. AppleWorks utilisera ce nom d'accès chaque fois qu'il ira chercher d'autres fichiers AppleWorks, quel que soit le préfixe en vigueur lors du lancement du programme. Par exemple, si vous choisissez le préfixe `/DUR` mais que vous lanciez AppleWorks avec la commande en Basic Applesoft `"-/DUR/AW/Aplworks.System"`, AppleWorks ira quand même chercher ses fichiers dans `/DUR/AW`.

Les gestionnaires de mémoire

Il y en a quatre sur la disquette, et AppleWorks choisit celui qui convient à votre machine. Le gestionnaire de mémoire a pour rôle de mémoriser et de rappeler au moment opportun les informations relatives au Bureau. Grâce à ces quatre gestionnaires différents, AppleWorks sait utiliser au mieux les diverses configurations de mémoire pouvant exister dans différents systèmes Apple //.

Voici comment AppleWorks choisit le gestionnaire approprié :

① le programme vérifie tout d'abord s'il est en présence d'un Apple IIGS. Dans l'affirmative, il charge le segment `SEG.RM`. Sinon, il passe à l'étape suivante ;

② maintenant qu'AppleWorks est sûr qu'il n'a pas affaire à un IIGS, il vérifie si votre Apple est équipé d'une carte de mémoire auxiliaire du type RamWorks, Z-RAM ou MultiRam. Si AppleWorks repère une carte dotée d'au moins deux fois 64Ko, le programme charge `SEG.AM`. Sinon, il passe à la suite ;

③ à cette étape, AppleWorks vérifie si votre Apple est équipé d'une carte de mémoire périphérique (dite "slinky") du type RamFactor, RamExpress ou carte mémoire Apple. S'il trouve une telle carte, AppleWorks charge `SEG.XM` et crée un fichier disque virtuel à utiliser pour l'espace mémoire du Bureau.

Note : la carte mémoire auxiliaire est prioritaire par rapport à une carte "slinky" ; de la sorte, si votre Apple est doté de l'un et de l'autre type de carte, il vous est loisible d'utiliser la carte périphérique comme RAM-disque, tandis qu'AppleWorks utilise la carte auxiliaire pour son espace Bureau.

Si AppleWorks ne décèle pas de carte périphérique, il passe à l'étape suivante :

④ dans cette 4ème et dernière hypothèse, vous n'avez pas de IIGS, pas de carte auxiliaire ni périphérique... Bref, vous êtes propriétaire d'un //e ou //c "minimum" de 128Ko. AppleWorks charge donc `SEG.00`. Vous ne disposerez, une fois le programme et ses fichiers en place, que de 40 maigres Kilo-octets pour le Bureau.

À ce stade, AppleWorks demande au gestionnaire de mémoire de répartir et d'attribuer la mémoire disponible, puis de calculer l'espace Bureau.

Il est à noter qu'AppleWorks n'utilise à chaque fois qu'un seul gestionnaire de mémoire ; si vous connaissez celui dont votre machine a besoin, vous pouvez enlever les autres de votre disque de travail, si cela vous arrange.

L'environnement de travail

L'étape suivante est le chargement du fichier `SEG.EL`. Ce fichier contient les fonctions arithmétiques élémentaires SANE (Standard Apple Numerics Environment). Le gestionnaire de mémoire copie le `SEG.EL` dans la zone de mémoire de la carte langage, où il fournira les routines mathématiques qu'utiliseront les modules Tableur et Base de données.

Ceci fait, AppleWorks passe en revue les "slots" de votre Apple //, afin d'identifier ceux attribués aux lecteurs et à l'imprimante. Il enregistre cette information pour en disposer par la suite.

Puis, AppleWorks charge le `SEG.ER`. C'est le fichier où sont regroupées les informations relatives aux divers réglages que vous définissez au moyen du menu *Valeurs Standard*. Ce fichier se souvient de la configuration de démarrage de votre choix, des options du vérificateur d'orthographe, des formats date/heure, de la désignation du disque de données standard, et des drivers d'imprimante.

Note : bien que les drivers d'imprimante eux-mêmes soient contenus dans le fichier `SEG.PR`, AppleWorks ne l'appelle qu'une seule fois, quand vous changez les valeurs standard. Une fois qu'AppleWorks est configuré, il n'a plus besoin que de `SEG.ER` et vous pouvez enlever `SEG.PR` du disque de travail.

Après avoir chargé `SEG.ER` en mémoire, AppleWorks s'adresse à ProDOS pour demander si vous avez une horloge. Si oui, AppleWorks relève la date dans l'horloge ; sinon, le programme vous demande de taper la date. AppleWorks enregistre la date dans le fichier `SEG.ER`.

Préchargement

Il est temps de charger en mémoire les modules que vous avez spécifiés. AppleWorks vérifie si la mémoire est suffisante, puis charge les modules spécifiés dans l'espace Bureau où il pourra les retrouver rapidement.

C'est l'élément "Host" (chargé dès le début avec `Aplworks.System`) qui s'occupe d'appeler selon les besoins les multiples segments (plus de 30) qui composent AppleWorks. Chaque fois qu'AppleWorks a besoin d'un segment, le "Host" vérifie si celui-ci est déjà sur le Bureau. S'il y est, le "Host" le charge instantanément.

Si le segment n'est pas déjà en mémoire, le "Host" le charge à partir du disque. C'est pourquoi, durant la même opération, le disque peut tourner une première fois, mais pas la fois suivante. En effet, quand un segment est chargé à partir du disque, le "Host" essaye de le conserver en mémoire en vue d'un éventuel appel ultérieur du même segment. Si AppleWorks n'arrive pas à trouver le segment voulu sur disque, il vous en informe en demandant de placer le disque approprié dans le lecteur. À ce stade, les choses sont en place, les segments nécessaires ont été chargés et l'environnement de travail est défini. AppleWorks va donc appeler le segment Organiseur qui affichera le Menu principal.

Randy Brandt nous promet un prochain article où il décrira le rôle de l'Organiseur.

Bibliographie

Marcelle Godefroid, Christian Piard

Macintosh Toolbox, Programmation en C,
de Frédéric A. Huxham, David Burnard, Jim Takatsuka.
Éditions Sybex, 520 pages, 328 F.

Il est rare que nous soyons aussi séduits par un livre mais là, nous avons une bible. Sybex nous a toujours proposé des livres de qualité et celui-ci fait partie de la série des parfaits. Ce n'est pas "Inside Macintosh" car c'est transportable, c'est en français et c'est didactique. Ce livre est destiné au programmeur en C qui se met au Macintosh ; on commence par les règles de base de l'interface Macintosh pour arriver à une application complète en fin d'ouvrage. L'ensemble est réellement progressif, commençant bien entendu par la gestion des événements, masquage, priorité, etc. Puis sont passés en revue les gestionnaires de fenêtres, de menus, le dessin avec QuickDraw, le gestionnaire de mémoire, les problèmes de multi-fenêtrage, TextEdit, les ressources, les contrôles, les dialogues, la gestion de disque. On y ajoute l'art et la manière de faire une véritable application avec les problèmes liés au passage des événements aux accessoires de bureau.

Ce n'est pas tout à fait un roman mais, on n'abandonne pas la lecture en cours de route, on est impatient de poursuivre. Il est réellement accessible au débutant en C qui refermera ce livre avec l'agréable sentiment de savoir enfin quels sont les principes directeurs de la programmation du Mac. Il n'y a pas le côté rébarbatif d'Inside Macintosh du fait de la volonté des auteurs de construire un véritable cours sur le fonctionnement de la machine. Bien entendu, ce livre ne dispense pas de la documentation technique du Macintosh qui sera nécessaire lorsqu'on s'intéressera à Appletalk par exemple, non abordé dans l'ouvrage. Il est à noter que certaines limitations évoquées dans l'ouvrage n'existent plus avec les dernières versions du système, mais cela ne change rien aux principes développés.

En un mot, c'est LE livre permettant de commencer sur le Mac. La composition est excellente, la traduction également, même si "poignée" pour "handle" surprend toujours.

Une petite ombre : si le prix de l'ouvrage est très largement justifié par sa qualité incomparable, la disquette reprenant les sources du livre est proposée à 190,00 F.

Nouvelles perspectives des systèmes d'information,
Textes présentés par André Flory et Colette Roland.
Éditions Eyrolles, 264 pages, 250 F.

Cet ouvrage regroupe une sélection d'articles du congrès 1990 de l'Association INFORSID (Informatique des Organisations et Systèmes d'Information et de Décision) qui se réunit chaque année afin de faire le point sur les recherches européennes en matière de bases de données, génie logiciel, méthodologie de conception, intelligence artificielle etc.

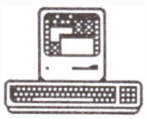
Vous y trouverez trois séries d'articles regroupés comme suit :

- la conception des systèmes d'information ;
- la représentation des connaissances dynamiques ;
- les interfaces et les documents.

Ces articles dressent, dans un premier temps, un état de l'art des techniques existantes de modélisation des systèmes d'information, puis vient ensuite une présentation des deux tendances importantes des techniques de modélisation d'aujourd'hui : les techniques fondées sur les outils et les techniques orientées objet. Vous y trouverez la base de règles du système expert d'aide à la conception OICSI, un modèle de représentation des connaissances développées dans le cadre du projet SHERPA (son objectif est de définir et de mettre en œuvre un système de représentation de connaissances dynamiques basé sur un modèle à objets). Vous aurez également un aperçu sur les notions de hiérarchie d'objets, de contextes sémantiques sur schéma Farandole, des interactions connexionistes entre l'hyper-document et les attaches de ses nœuds et, enfin, une présentation du système LOOK, conçu pour prendre en compte la construction des interfaces utilisateurs pour des applications bases de données orientées objets.

Ces articles, hautement techniques, ont été rédigés par des chercheurs et sont supposés s'adresser à tous ceux —étudiants ou professionnels— qui veulent comprendre quelles seront les fonctionnalités des systèmes d'information à l'avenir. Or, péchant dans un premier temps par l'absence de clarté générale, ils manquent vraisemblablement de continuité et de cohérence : si certaines données font parfois défaut pour saisir l'intention des auteurs, d'autres se recoupent entre articles et viennent semer la confusion. Ces discours seront donc certainement saisis par un cadre très restreint d'initiés qui peut-être y trouveront malgré tout, un intérêt didactique lié à leur travail.

Il est également curieux que la présentation ait pu être négligée à ce point : vous trouverez dans cet ouvrage fautes d'orthographe et fautes de frappe, corrections manuelles, défauts de mise en page, etc. Lesquelles, par leur fréquence, rendent la lecture très laborieuse (trop !). Pour finir, que les lecteurs qui ne lisent pas l'anglais s'abstiennent : une partie de l'ouvrage leur sera inaccessible.



Interview :

M. Delbourg Delphis d'ACI

Ariel Sebban

Voilà près d'un an que je dois faire cette interview du plus grand éditeur français de logiciels dont plus personne n'ignore les produits : 4D, File Force, Sans Faute... J'ai donc voulu avoir l'avis de Marylène Delbourg Delphis sur le monde Mac, et apprendre ce que nous prépare ACI.

Pom's : Le départ de J.-L. Gassée...
Marylène Delbourg Delphis : Pas de commentaire.

P : Quel est votre sentiment sur l'évolution actuelle du Mac vers plus de puissance, vers les grosses sociétés plus que vers le particulier ?

M. DD : Moi je suis contente de l'évolution naturelle du Mac. Du 128Ko au Fx, ce sont deux machines apparemment très différentes mais, en fait, elles sont fondamentalement identiques : c'est la même infrastructure. J'ai créé ACI à une époque où personne ne croyait au Mac, en juin 84. J'ai fais ce choix non parce que je connaissais la communauté Apple mais pour des raisons d'ordre technologiques. Et plus le Mac a avancé dans le temps, plus je me suis sentie confortée. Si le 128Ko n'était pas suffisamment puissant, il avait tous les éléments de base pour le devenir.

La nouveauté technologique de l'époque me paraissait suffisamment significative et donc m'intéressait. Si on prend aujourd'hui le Fx, et même le IIcx qui lui est antérieur, le Mac est un support pour base de données d'une puissance difficile à imaginer.

La qualité des outils de développement, de leur intégration et de leur suivi n'ont pas d'équivalent dans les autres mondes. Je suis finalement contente d'avoir cru et parié que le Mac était la meilleure plateforme de base de données. Actuellement, les autres univers ne disposent pas de tels outils pour faire tourner 4D.

P : Donc pas de 4D sous OS/2, ni sous Windows ?

M. DD : Non, il y a certainement des choses intéressantes qui s'y font mais, c'est très très loin derrière la qualité du Mac et surtout de l'auto-configurabilité, ce qui est quand même hallucinant sur Mac. L'importance essentielle du Mac vient de cette auto-configurabilité.

Pour y arriver, il faut vraiment beaucoup de talent. Ce n'est pas encore demain qu'elle apparaîtra sur MS-DOS. Si je mettais 4D sur un univers IBM, je ne bénéficierais que de 30 ou 40 % de ses qualités. J'aurais, au fond, le même niveau de fonctionnalité que Paradox qui n'est pas sous Windows. Nous avons joué la carte suivante : avoir un produit qui puisse convenir à deux cibles très différentes, l'utilisateur final et le développeur de très haute gamme. Pour moi, la grande nouveauté avec le Mac était d'avoir un produit qui s'adresse à l'utilisateur final. Quand on essaie de comprendre et de voir tout ce que l'on peut faire en l'utilisant, la complexité est effroyable. C'est peut-être la machine la plus compliquée et la modernité a été la capacité à regrouper ces deux extrêmes.

C'est un produit qui reflète dans une grande mesure l'utilisateur, 4D aussi. Celui qui ne veut pas programmer réalise déjà de jolies choses sans la moindre ligne de code, et celui qui veut faire dans l'hyper sophistiqué peut aller

très loin avec 4D. On retrouve par ailleurs dans 4D des gens qui ont carrément changé de métier, comme des ingénieurs agronomes, des médecins... Mais aussi des gens qui développaient sur des 3090 (IBM) et qui, jusqu'à présent, n'en avaient rien eu à faire des bases de données en micro.

Pour un programmeur cobol, l'automatisation en dBase ne veut rien dire car il est habitué à une hyper sophistication et que cela prend, de toutes façons, beaucoup de temps. On peut obtenir cette hyper sophistication avec 4D. Mais est-ce que je réponds bien à la question ?

P : Partiellement. En fait ma question était : on reproche à Apple d'avoir abandonné sur le bord de la route toute une partie des utilisateurs.

M. DD : Il y a plusieurs niveaux de réponses. C'est vrai que la micro domestique, disparaît insensiblement avec les nouvelles versions du Macintosh. Mais on pourrait se demander si la micro domestique, telle qu'on la vivait dans l'idéologie au début des années 80 (qui venait directement de l'Apple II) est une réalité. Quelquefois l'idéologie remplace une vision des choses réelles car assez vite, les utilisateurs du Mac 512Ko en ont fait une utilisation professionnelle. Cela correspondait à un besoin de maîtriser l'outil informatique, délaissant l'utilisation domestique.

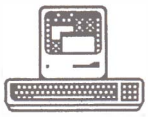
Le point fort du Mac n'est pas le personnel, c'est un outil d'entreprise, même si celle-ci n'est qu'une ou deux personne. En plus, si l'on regarde attentivement la puissance des machines, il n'est pas sûr que le Fx soit si cher. Pour avoir une puissance équivalente, avec tout ce qu'il faut rajouter sur un PS/2, on arrive à un prix très nettement supérieur.

P : C'est vrai, mais on ne peut toutefois pas dire que ce soit la machine du commun des mortels...

M. DD : Oui et non. Quand on regarde vers l'autre monde à configuration matérielle égale, compte tenu des cartes nombreuses et multiples nécessaires pour faire tourner une imprimante ou pour une mise en réseau, on arrive au-dessus du Mac, quel que soit le modèle, et sans auto-configurabilité. Seul cet aspect des choses fait gagner un temps tout à fait considérable au niveau de la productivité personnelle. Il faut donc pondérer.

Je pense que, dans toute la campagne consistant à dire que le Mac est une machine trop chère, il y une part d'intox de la concurrence. Et, en fait, les gens ne s'aperçoivent pas qu'ils payent plus cher même dans des configurations basses. On pourrait s'interroger s'il faut donner des outils hyper-sophistiqués tel que l'auto-configuration à tout le monde. Je pense que oui, il vaut mieux acheter moins de "n° 5" de Chanel et payer son prix, plutôt que d'acheter du parfum de supérette : on en consomme plus et ça sent moins bon !

Si l'on raisonne en terme de productivité, y compris sur le temps qui souvent n'est pas pris en compte dans les budgets, le Mac est probablement la machine la moins



chère. Incluez les temps de formation à la machine aux produits, et aux maintenances (on casse beaucoup moins facilement son Mac) : c'est un faux procès qui vient certainement de l'univers d'en face.

Quand on voit les possibilités dans les connections gros systèmes, avec les possibilités de management local extraordinaire, qui fait gagner un temps de CPU considérable, le Mac, est là une machine carrément peu chère et c'est la solution. Le Macintosh n'a pas encore une position de gestion, mais c'est en train de prendre, et ce qu'il y a de bien c'est que pas mal de gens achètent du Mac pour utiliser 4D. Plus de 50 % des utilisateurs de 4D, ont acheté un Mac pour 4D. Cela montre bien que cette approche est réelle, malgré l'idéologie autour du Mac.

Apple s'est laissé enfermer par l'image que lui donne la concurrence : le Mac est une machine à faire des petits "zigouillis", pendant que de l'autre côté on gère ! Apple a positionné le graphique comme une fin en soi, alors que c'est un adjuvant ou, encore, un outil. Je pense que les choses changent.

Quand on regarde le traitement du graphique dans 4D, il n'a jamais été décoratif, mais fonctionnel. On trace un lien dans 4D car voyez les kilomètres de code qu'on économise ! Quand on voit ce qu'il faut comme programmation pour générer du relationnel partout ailleurs, le graphique est un moyen de gagner de l'argent. Apple évolue, et cette évolution est assez lente ; quand une machine se trouve positionnée dans une niche par l'idéologie qui est renforcée par la corporation elle même, il est difficile d'en sortir. En revanche, dans des pays à histoire récente comme la Suède, le Mac n'est vendu que pour la gestion. Dans des vieux (!) pays comme les États-Unis, très conservateurs en plus, ça met plus de temps à bouger mais... Ça bouge. En tout cas, je suis contente d'avoir fait le pari du Macintosh.

P : Question provocatrice : lorsque Bill Gates (PDG de Microsoft) a affirmé il y a quelques temps : «si vous connaissez une base de données sérieuse sur Mac, montrez la moi. Moi je n'en connais pas et c'est pour ça que je ne veux pas en faire sur Mac !». Qu'en pensez-vous ?

M. DD : Non, en fait il faudrait dire "base de données sérieuse à vendre". Bill Gates a essayé d'acheter plusieurs fois 4D. Je le lui ai proposé en 85 et, à l'époque, il n'en voyait pas l'intérêt. Je ne peux pas l'en blâmer parce qu'à l'époque personne n'y croyait. Puis, plus tard quand il a voulu l'acheter, j'avais décidé de créer ACIUS.

C'est vrai qu'il y a très peu de bases de données sérieuses sur Mac, parce que c'est très dur de faire quelque chose de propre sur Mac. C'est un outil fabuleux, dur à programmer et, contrairement au monde MS/DOS, il faut des gens très forts pour cela. Nous ne sommes pas mariés avec Apple, mais seriez-vous fiers de moi, si je vous vendais un 4D

tronqué uniquement pour jouer la compatibilité ? C'est difficile de limiter un produit élaboré pour qu'il passe par des trous de souris.

P : Pourtant, Omnis prétend y avoir réussi.

M. DD : Vous avez déjà essayé ?

P : Non.

M. DD : D'accord, essayez, ensuite on pourra en reparler. Ici nous connaissons très bien IBM, Next, Compaq, Amstrad, cela fait partie de la formation de base de tous les gens qui rentrent chez ACI. Notre force est qu'on n'a jamais été des Macintosh maniaques dans le style "vous achetez un Mac ou vous êtes un imbécile". Je prend comme hypothèse : si des gens n'ont pas compris le Mac, c'est qu'on leur a mal expliqué. Le monde IBM est composite, mais est loin d'être ridicule. Le jour où j'aurais des outils d'aussi bonne qualité que ceux que j'ai sur Mac, 4D pourra migrer. Pas avant.

P : 4D, où ça en est ? Est-ce que ça peut encore évoluer, jusqu'où ira-t-on ?

M. DD : Je ne sais pas jusqu'où ça ira, mais l'histoire de 4D montre que le produit peut évoluer. Sans faire de la technologie fiction, il y a beaucoup de projets en cours. Hormis cela, la version 4.1 sortira avant l'été munie de nouvelles fonctions et aussi d'une structure avec compilateur et système de hot-links.

Technologiquement, c'est quelque chose de merveilleux d'avoir de vraies hot-links rapides, fonctionnant aussi sur disque. Entre la version 4.0 et la 4.1, c'est déjà une évolution monumentale.

P : Une version 5, ce serait quoi ?

M. DD : N'allons pas si vite, mais... La force de L. Ribardière est de pouvoir jeter à la poubelle 50 000 lignes de Pascal, de ne pas se contenter de faire des patches et, de repenser complètement le produit. Je suis tout à fait optimiste pour l'avenir de 4D. c'est devenu un standard, et l'important est qu'il le reste, pour des raisons technologiques, et non pour des raisons de marketing.

P : Il y a eu une foule de nouveaux produits annoncés. Ou en êtes-vous ?

M. DD : Le monde de 4D c'est trois directions : fournir des outils de développement de plus en plus faciles et puissants, des outils de connectivité, et des outils en direction de l'utilisateur final.

Il y a tout d'abord 4D Mover qui permet, grâce à une interface à la Font/DA mover, le transport de procédures d'une base à une autre, facilitant ainsi le travail en équipe.

Puis, vient 4D Compiler : le compilateur. Il génère un vrai code 68000 (ou 68030) permettant des facteurs d'accélération dans des proportions de 3 à 6000 d'une qualité d'interface remarquable. C'est le seul compilateur de ce type permettant de faire de la concaténation de chaînes de caractères. Il offre en plus une compilation quasi-instantanée. Ce produit sortira aussi pendant l'été. Les outils de connectivité permettent une vraie gestion locale des données, et non pas seulement du front-end. Deux produits : Connectivity Kit et le CL/1. Avec ceux-ci, on peut avoir une base de données sur un Spark à New-York, une autre sur un VAX à Cupertino, et avoir tout cela sur un même écran sous 4D, à Paris. Cela démontre aussi qu'une bonne implémentation d'outils de connectivité sous base de données, font du Macintosh l'outil fédérateur de plates formes hétérogènes.

Troisième volet : l'univers des modules utilisateur : 4D Calc, 4D Write, Graph 2D, Graph 3D, 4D Draw. Ce sont des produits conçus pour s'intégrer dans 4D, et pensés pour l'utilisation de la base de données comme telle.

4D Calc est un tableur ultra-sophistiqué. Le tableur dans l'histoire de la micro, a été l'outil de référence qui, par les cadres, a permis de se désolidariser de l'informatique centrale. 4D Calc redonne au tableur sa vraie finalité, ce n'est pas un outil de stockage des données mais un outil de prévisions et d'analyses. Il peut utiliser tout le langage de Quatrième Dimension (comme les éditeurs de recherche, les tris). Toutes les données stockées dans la base sont à la disposition du tableur, cela représente un gain temps de saisie considérable et c'est une nouvelle manière de penser la métaphore du tableur.

Je pense que les gens vont être un peu surpris. Ils arriveront à l'évidence que la meilleure façon d'utiliser un tableur c'est dans une base de données. Le tableur possède une quarantaine de fonctions. Quand on veut faire quelque chose de sophistiqué, on dispose de tout le langage 4D. Quelque chose de très important a été ajouté pour les programmeurs 4D, ce sont les extensions de langage 4D Calc permettant de manipuler toutes les possibilités du tableur, même les changements de police de caractères à l'intérieur d'un tableau. Ceci ouvre la voie vers des applications intégralement personnalisées. Nous avons déplacé l'univers de la macro vers un vrai langage. Ce produit va sortir début juillet, avec 4D 4.1.

4D Write est un traitement de texte du niveau d'un bon MacWrite, l'objectif n'étant pas de faire du Word. Mais, pour du mailing de société, par exemple, l'important est que dans un même outil, il soit possible d'écrire sa lettre et de la stocker. Bien sûr, on dispose ici de toutes les fonctions 4D, et on peut faire de la gestion documentaire de très haut niveau avec des références croisées. La force de 4D Write est son intégration dans la base de données, c'est vraiment très puissant. Lorsqu'on veut consolider un document, on expédie tout en RTF (Rich Text Format), par exemple, pour faire un document de 500 pages dans PageMaker.

4D Draw est pour un peu plus tard. À peu près MacDraw 1.5, il a en plus toute la gestion des objets faite dans 4D.

Graph 2D est la version sous forme de modules des graphes de Quatrième Dimension et est livré avec. L'intérêt de l'avoir mis en module est qu'on pourra l'utiliser à l'intérieur de 4D Calc ou Write, avec des systèmes de hot-links.

Graph 3D est, lui, un module grapheur en trois dimensions.

Tous les modules —sauf Graph 3D pour des raisons de rapidité— fonctionnent avec des systèmes de hot-links, gérés par 4D. De sorte que si une rubrique 4D est référencée dans Calc ou Write, la modification du contenu de cette rubrique provoque une mise à jour en temps réel partout (sauf si on demande à ne pas le faire) et ce, que les modules soient ouverts ou non. On peut donc faire un mailing entier, avec des graphes différents sur chaque lettre, sans jamais avoir à ouvrir autre chose que 4D.

Ces modules fonctionnent soit de manière indépendante dans des fenêtres externes à 4D, soit dans un format 4D. L'interface a été particulièrement soignée, et ils sont utilisables sans un mot de programmation. Voilà les produits annoncés par ACI.

P : Pas de scoop ?

M. DD : Non, mais ne trouvez-vous pas que c'est déjà pas mal tout ça ?

P : Quid des autres produits édités par ACI.

M. DD : Oui j'oubliais, Sans Faute est interfacé 4D et, désormais, sait corriger des documents Word 4.

File Force, marche très bien, les gens sont très contents. L'idée de base de File Force est de créer un produit de base qu'on achète par défaut un peu comme quand on achète Excel ou Word. Les gens ont un attachement très affectif à leurs données, certaines personnes veulent gérer des adresses et finissent par les mettre dans un tableur ou un traitement de texte.

File Force est la base de données multifichiers, toute automatique avec critères référentiels automatiques, ce qui est assez fou. Ce produit peut aussi servir à des gens qui veulent progresser puisque les bases créées sont compatibles avec 4D 4.1. L'investissement financier et intellectuel est complètement préservé, c'est la première fois qu'il y a une solution complète qui protège les utilisateurs. On a fait File Force délibérément relationnel, parce que c'est la modernité. Il faut donner d'entrée quelque chose qui corresponde à la vie : on ne fonctionne pas en mono-fichier dans la vie. C'est la pathologie de l'informatique qui a fait fonctionner les gens en mono-fichier.

Des gens nous ont fait le reproche de rendre le relationnel accessible à tous. Ma réponse est que, plus on prend les gens pour des imbéciles, plus ils le deviennent. Tout le monde m'a dit qu'il n'était pas vrai que 4D était un langage compliqué. Si on donne aux gens la chance de pouvoir essayer, ils le font ; je crois toujours que les gens peuvent apprendre. On ne me fera pas faire pour des raisons dites de marketing, ce que je crois n'être pas bien intellectuellement. Le marketing bête appelait le mono-fichier, je pense que c'est une erreur.

P : Writer Plus ?

M. DD : On n'en parle plus.

P : Dernière question. Vous êtes parmi les derniers en France à maintenir une protection sur vos programmes.

M. DD : Aux États-Unis on a la sérialisation qui est extrêmement efficace, je n'exclus pas de le faire en France aussi, mais beaucoup d'utilisateurs préfèrent la disquette clé. Au niveau des utilisateurs réels, ça ne pose pas de problèmes.

P : Peut-être pour 4D, avec lequel en général on travaille au bureau, mais prenons le cas de SansFaute. Ma propre expérience : je voulais travailler avec en week-end pour corriger mes articles, j'ai oublié ma disquette clé et alors plus moyen de travailler.

M. DD : C'est vrai, ça m'arrive, et j'ai pesté aussi. Le seul problème, c'est qu'il y a encore trop de copies en France. Je protège également dans toute l'Europe. Pour nous, la protection est un mal nécessaire, vous savez cela nous coûte cher, je crois que la sérialisation est plus contraignante.

Lorsque vous allez à la campagne, et que vous oubliez la clé de votre maison de campagne, c'est un peu la même chose. Chez nous tout est fait avec des produits ACI, donc nous savons réellement combien ça peut être désagréable. Pour l'environnement 4D, toutes les protections sont transférables sur la disquette utilitaires. Si on a 4D Calc, Write, Draw, etc. Une seule disquette clé suffira. Le compilateur sera protégé, même aux États-Unis. Là-bas, la sérialisation m'a permis de découvrir 30 000 runtimes piratés et c'est énorme.

Sur ces mots, Mme Delbourg Delphis, m'a fait elle même une démo de 4D Calc, et ce que j'ai pu en voir était époustouflant. Même si elle n'ose faire une quelconque comparaison, je me permets, moi, de la faire avec Wingz. J'ai pu, à cette occasion, constater que c'est elle même qui rédige les manuels d'utilisation. À la question "comment cela se fait-il ?", elle m'a répondu : "comment voulez-vous que je parle de mes produits si je ne les connais pas à fond ?" Imparable, et tellement rare ! Je vous reparlerai bien sûr de toutes ces nouveautés, dès que j'aurais pu en faire le tour, ce qui, je l'espère, ne saurait tarder.

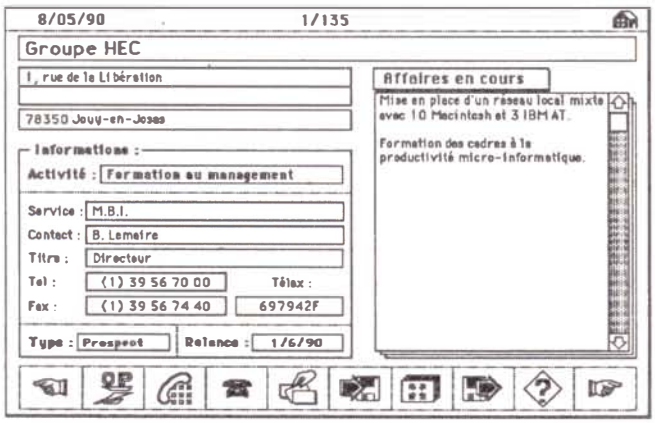
Ariel Sebban

6EME SENS

H. Thiriez

"La plus puissante gestion de prospects pour Macintosh sous HyperCard, avec récupération de l'annuaire électronique".

C'est ainsi que les auteurs ont humblement baptisé **Sixième Sens**, une définition qui fera souffrir plus d'un asthmatique ! Cet ensemble de piles HyperCard est présenté dans une boîte en carton carrée, comportant une disquette et un aide-mémoire cartonné dépliant de 6 pages.



Comme le montre l'écran ci-dessus, la présentation de la pile est claire et sympathique. La zone de texte avec ascenseur à droite est, en fait, triple : le menu pop-up juste au-dessus de cette zone vous donne le choix entre les rubriques "Observations", "Affaires en cours" et "Affaires terminées".

Sixième Sens vous offre un certain nombre de services :

- insertion automatique du code postal de votre ville par un clic dans l'icône correspondante de la barre d'icônes ;
- composition automatique d'un numéro de téléphone ;
- exportation des champs que vous choisissez vers un fichier ASCII ;
- importation similaire des informations voulues ;
- entrée directe de commandes AppleTalk à appliquer à l'ensemble de la pile ;
- aide en ligne claire et bien conçue ;
- recherche, à condition que vous utilisiez la syntaxe de recherche AppleTalk ;
- récupération sur l'annuaire électronique (le 11) ;
- le menu personnalisé "Action", qui comporte les commandes "Relances du jour", "Relances de la semaine", "Composer le numéro", "Annuaire électronique...", "Code postal", "Importer..." et "Exporter..." (toutes ces commandes, à part les deux premières, sont accessibles directement par des icônes) ;
- diverses sortes d'éditions.

Quelques regrets

La nécessité de placer le fichier des codes postaux dans le dossier HyperCard : j'aurais préféré devoir indiquer, à la première utilisation, le cheminement nécessaire.

Aucune indication (documentation ou aide) ni icône pour la création d'une nouvelle fiche : que fait alors l'utilisateur qui ne connaît pas HyperCard ?

La présence d'icône pour première et dernière fiche, ainsi que la contiguité des icônes "Fiche suivante" et "Fiche précédente" aurait été plus pratique.

L'absence de commandes pour trier la pile : l'utilisateur ne peut effectuer de tri qu'en entrant lui-même des commandes directes en HyperCard, ce qui n'est pas facilité par le fait que la pile soit protégée.

Aspects sympathiques

La convivialité de la pile, la qualité de son dessin et de l'aide en ligne.

Le fait qu'il s'agisse d'HyperCard, vous permet toujours de changer ce qui vous déplaît, chose impossible avec un logiciel fermé. Mais ceci avec deux bémols : tout d'abord, la pile étant protégée, il faudra avoir sous la main un utilitaire de déprotection de pile ; ensuite, vous devez faire attention aux collisions entre vos modifications et les opérations gérées par les scripts de la pile qui pourraient alors ne plus fonctionner comme prévu.

Conclusion

En guise de conclusion, voici un produit agréable à utiliser, qui pourrait l'être plus encore, si les auteurs tenaient compte des divers regrets exprimés plus haut pour améliorer leur produit. Sixième Sens est vendu 2 255 F TTC par **Topics**.

Utilitaires 16 bits

Patrick Desnoues

Voici deux programmes pour le GS : FrameColor et SysError. Très utiles pour les programmeurs, ils le seront aussi pour les personnes qui aiment savoir comment leur machine fonctionne. Le CDA Guillotine, pour sa part, sera très vite apprécié par ceux qui ont besoin de stocker et d'éditer des textes très long à charger.

Guillotine

Voici un programme utilitaire qui s'adresse aux stackhanovistes du traitement de texte. En effet, il a pour objectif de sectionner des fichiers de type texte, lorsque ceux-ci sont trop importants pour être chargés d'un seul tenant avec certains programmes de traitement de texte classiques (`$8000` octets semblent être le maximum chargeable). Après les avoir sectionnés avec Guillotine, vous pourrez enfin les consulter et les modifier. De plus, si jamais le fichier a une taille supérieure à la taille mémoire disponible, vous pourrez en charger simplement une partie (au choix qui plus est), et la sauvegarder par la suite.

Les fichiers peuvent être découpés de deux façons différentes :

- en indiquant la taille voulue pour chaque tronçon (identique pour tous, sauf éventuellement pour le dernier), en hexadécimal ;
- en désignant un mot délimitateur dans le texte. Pour ce faire, écrivez votre texte comme ceci :

```
fiche 1
bla blabla…
End
fiche 2
bla etc.
End
…
```

Déclarez un fractionnement avec le mot `End`. Guillotine va créer `x` fichiers nommés :

```
NOM 0000
NOM 0001
…
```

Ainsi, par sa grande facilité d'emploi, Guillotine est un programme qui ne manquera pas d'intéresser les utilisateurs —même occasionnels— de traitement de texte.

SysError

Encore un accessoire de bureau, allez-vous dire ! Mais ne vous est-il jamais arrivé de vous demander ce que `Error $0021`, par exemple, signifiait réellement ?

SysError arrive à point pour vous tirer de l'ignorance dans laquelle vous étiez plongé jusqu'à ce jour. Il permet en effet d'afficher toutes les erreurs connues du système.

La principale qualité de ce NDA est le peu de place qu'il prend en mémoire (2 600 octets), tandis que les données nécessaires sont sous forme de ressources (3,2Ko). Le programme lui-même se passe de commentaires.

En bref, il s'agit d'un accessoire de bureau qu'il est fort conseillé d'avoir.

Frame Color

Les programmes utiles aux développeurs ne sont pas forcément monnaie courante, surtout sur GS. Frame Color en fait partie. Il permet aux programmeurs, quelque soit leur langage, d'utiliser la fonction `Set Frame Color` ou sa ressource pour définir la couleur des fenêtres de l'application en cours de développement.

En effet, ce programme utilitaire sert à visualiser directement les couleurs obtenues en changeant les valeurs, aussi bien pour une fenêtre "normale" que pour une fenêtre "d'alerte", que la couleur soit sélectionnée ou non. Une fois les couleurs désirées obtenues, il suffit de reporter les valeurs données dans son programme.

Sur la disquette

Vous trouverez les objets exécutables de ces trois programmes dans le dossier `/Desnoues` de la disquette Pom's n° 49, ainsi que leur source, leur CDA et leurs macros.

Source Guillotine.main

```
            65816 On

MainProgram START
            Using Datas

            Phk
            Plb

            Tdc
            Sta RegistreD

** Initialisation des outils

            _TLStartup

            WordResult
            _MMStartup
            Pla
            Sta <MyID

            LongResult
            Pha
            Pushword £RefIsResource
            PushLong £TStart
            _StartupTools
            PullLong InitRef
            Bcc EventLoop

StartFailed Anop
            WordResult
            PushLong £ChInit
            PushLong £ChVierge
            PushLong £ChVierge
            PushLong £ChVierge
            _TlTextMountVolume
            Pla
            Brl ShutDown

EventLoop   Anop
            LongResult
            Pushword £RefIsResource
            PushLong £MenuBarID
            PushLong £0
            _NewMenuBar2
            _SetSysBar

            PushLong £0
            _SetMenuBar

            PushWord £$1
            _FixAppleMenu

            WordResult
            _FixMenuBar
            Pla


            _DrawMenuBar

            _InitCursor

            Jsr SP_APropos

            Stz QuitFlg

** Boucle principale

LoopTMaster Anop
            Jsr TestTopWindow

            WordResult
            Pushword £$FFFF
            PushLong £Event
            _TaskMaster
            Pla
            Beq LoopTMaster

            Asl A
            Tax
            Jsr (TaskTable,X)
            Lda QuitFlg
            Beq LoopTMaster

** Fermeture des outils

ShutDown    Entry
            Pushword £RefIsHandle
            PushLong InitRef
            _ShutDownTools

            Pei <MyID
            _MMShutDown
            _TLShutDown

            Shortm
            Lda >$00C051
            Longm

            Lda RegistreD
            Tcd

            Jsl $E100A8
            dc  i'$29'
            dc  i4'QuitParms'

InitRef     ds 4

;   Event manager

TaskTable   Anop
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'

            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'UpdateWindow'
            dc i'Ignore'
            dc i'Activate'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'

;   Task Master Event

            dc i'Ignore'
            dc i'DoMenu'
            dc i'Ignore'
            dc i'InWindow'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Menu255'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'DoMenu'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'InControl'

Ignore      Anop
            Rts

UpdateWindow Anop
            Rts

Activate    Anop
            Rts

DoMenu      Anop
            Lda TaskData
            Sec
            Sbc £250
            Asl A
            Tax
            Jsr (MenuDisp,X)

UnHilite    Entry
            PushWord £0
            PushWord TaskData+2
            _HiliteMenu

            Rts

MenuDisp    Anop
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'

            dc i'Menu255'

            dc  i'MenuAPropos'

            dc i'MenuOpen'
            dc i'MenuAide'
            dc i'MenuQuit'

InWindow    Anop
            Rts

Menu255     Anop
            LongResult
            _FrontWindow
            Lda 1,s
            Ora 3,s
            Beq NoWindow

            _CloseWindow

            Rts

NoWindow    Anop
            Pla
            Plx
            Rts

InControl   Anop
            Rts

TestTopWindow Anop
            LongResult
            _FrontWindow
            Pla
            Sta <Handle
            Plx
            Stx <Handle+2

            Lda <Handle
            Ora <Handle+2
            Beq TTW0010

            WordResult
            Pushlong <Handle
            _GetWKind
            Pla

TTW0010     Anop
            Cmp Windtype
            Beq TTW0020

            Sta WindType
            Jsr DoSysChange

TTW0020     Anop
            Rts

DoSysChange Anop
            Cmp £0
            Beq SysDeact

            Lda £FirstItem

LoopEnable  Anop
            Pha
            Pha
            _EnableMItem
            Pla
            Ina
            Cmp £255+1

            Bcc LoopEnable

            Rts

WindType    ds 2

SysDeact    Anop
            Lda £FirstItem

LoopDisable Anop
            Pha
```

```
            Pha
            _DisableMItem
            Pla
            Ina
            Cmp £255+1
            Bcc LoopDiseble

            Rts

MenuAPropos Anop
            Jsr SP_APropos

            Rts

MenuOpen    Anop
            Jsr OpenLoadFic
            Rts

MenuAide    Anop
            WordResult
            Pushword £4
            PushLong £0
            PushLong £ASAide
            _AlertWindow
            Pla
            Rts

MenuQuit    Anop
            Lda £-1
            Sta QuitFlg
            Rts

            END

*****************************************

SP_APropos  START
            WordResult
            Pushword £4
            PushLong £0
            PushLong £ASPropos
            _AlertWindow
            Pla
            Rts

            END

*****************************************

SP_FatalErreur START
            Using Datas

            Sta <NumErreur

            _InitCursor

            Lda <NumErreur
            And £$FF00
            Beq ErrProdos

            Pei <NumErreur
            PushLong £MsgOutils+18
            PushWord £4
            _Int2Hex

            Lda £MsgOutils

            Sta ErrMsgPtr
            Lda £MsgOutils+16
            Sta ErrMsgPtr+2
            Bra ShowDialog

ErrProdos   Anop
            Shortm
            Lda <NumErreur
            Ldy £0
Loop        Anop
            Cmp ErrNums,y
            Beq KnownErr
            Iny
            Bcs Loop
            Longm

;------------- Erreur non connue

            Pha
            PushLong £MsgProdos+18
            PushWord £2
            _Int2Hex
            Lda £MsgProdos
            Sta ErrMsgPtr
            Lda £^MsgProdos
            Sta ErrMsgPtr+2
            Bra ShowDialog

;------------- Erreur Connue

KnownErr    Anop
            Longm
            Tya
            Asl a
            Asl a
            Tay
            Lda ErrPtrs,y
            Sta ErrMsgPtr
            Lda ErrPtrs+2,y
            Sta ErrMsgPtr+2

ShowDialog  Anop
            WordResult
            Pushlong £FatalTemp
            Pushlong £0
            _StopAlert
            Pla

            Lda <NumErreur
            Sec
            Rtl

            END
```

Guillotine Ressource.S

```
#include
  "/Poms/Librairie/Types.Rez" */
/*------Startup Record -----*/
#define TStart 1
resource rToolStartup (TStart)
{
 mode640,        /* master SCB */
 {
 3,$0100,        /* misc tools */
 4,$0100,        /* quickdraw */
 5,$0100,        /* desk manager
  */
 6,$0100,        /* eventMgr */
 /* 7,$0100,     /* scheduler */
 /* 8,$0100,     /* sound tools */
 /* 9,$0100,     /* ADB tools */
 /* 10,$0100,    /* SANE */
 11,$0100,       /* int math */
 14,$0300,       /* Window Manager
  */
 15,$0300,       /* Menu Manager
  */
 16,$0300,       /* Control
  Manager */
 18,$0200,       /* QD Aux */
 19,$0100,       /* print manager
  */
 20,$0100,       /* LineEdit tool
  set */
 21,$0100,       /* Dialog Manager
  */
 22,$0100,       /* Scrap manager
  */
 23,$0100,       /* standard file
  */
 27,$0100,       /* Font manager
  */
 28,$0100,       /* list manager
  */
 34,$0100,       /* text edit */
 /* 29,$0100,    /* ACE */
 /* 32,$0100,    /* Midi Tools */
 /* 25,$0100,    /* NoteSynth */
 /* 26,$0100     /* Note Seq */
 }
};
/* ---------- rMenuBar -----*/
#define MenuBarID $1000
#define AppleMenuID 1
#define FichierMenuID 2
#define EditMenuID 3
#define AnnulerID 250
#define CouperID 251
#define CopierID 252
#define CollerID 253
#define EffacerID 254
#define FermerID 255
#define AproposID 256
#define OuvrirID 257
#Define AideID 258
#define QuitterID 259
/*-------------------------*/
resource rMenuBar (MenuBarID) {
 {
 AppleMenuID,
 FichierMenuID,
 EditMenuID,
 };
};
/*-------------------------*/
resource rMenu (AppleMenuID) {
 AppleMenuID,
 0xA008,
 AppleMenuID,
 { AproposID };
};
resource rMenu (FichierMenuID) {
 FichierMenuID,
 0xA008,
 FichierMenuID,
 {
 OuvrirID,
 FermerID,
 AideID,
 QuitterID
 };
};
resource rMenu (EditMenuID) {
 EditMenuID,
 0xA008,
 EditMenuID,
 {
 AnnulerID,
 CouperID,
 CopierID,
 CollerID,
 EffacerID
 };
};
/*-------------------------*/
resource rMenuItem (AproposID) {
 AproposID,
 "?","?",
 0,
 0x8000+fDivider+fBold,
 AproposID
};
resource rMenuItem (OuvrirID) {
 OuvrirID,
 "O","o",
 0,
 0x8000,
 OuvrirID
```

Au départ,

« . . . l'idée qu'un intégré, même s'il s'appelle AppleWorks 1.4 ou 3.0, doit me proposer toujours plus de puissance, toujours plus de simplicité.

Et peut-être avant tout grâce à mon interface préférée, la souris, toujours conviviale et intuitive.

Ensuite par l'abandon définitif des tâches répétitives : ce n'est pas à moi, mais à l'ordinateur de rechercher telle ou telle suite de documents habituels. Et d'y mettre la date, en récupérant bien sûr les données piochées dans la base ad hoc. Et de faire les calculs qui conviennent sans autre intervention que la mise sous tension.

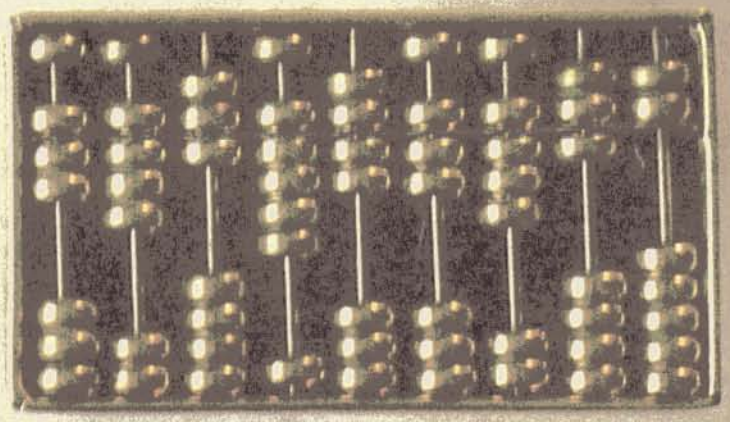
Un dessin rendrait l'information plus pertinente ? Eh bien pourquoi devrais-je me priver de l'insérer dans le texte, lui-même imprimé avec la police de caractères qui me convient, dans la taille que je choisis. Et puis si mes symboles chimiques ne peuvent s'imprimer, à quoi me servirait une machine servile ?

Générer des rapports, faire un mailing ou un graphe avec les données du tableur, crypter un fichier (certains documents ne regardent que moi), prendre une note, chronométrer un entretien avec un client, consulter le calendrier ? Pour tout ça, je devrais perdre mon temps à quitter et recharger AppleWorks ? En plus, pour sauvegarder les disques, s'il fallait faire le va-et-vient avec le programme de copie . . .

À ce propos, une question simple à ceux qui ne goûtent pas les plaisirs simples : il faudrait combien d'applications pour faire ce que je fais avec les TimeOut ? Et combien de temps perdu dans les incompatibilités de fichiers.

Finalement, mes TimeOut, c'est plus qu'une idée simple, c'est une idée égoïste. Partagée par déjà 250 000 utilisateurs . . . »

une idée simple...



Quatorze TimeOut en version française pour AppleWorks, une exclusivité Pom's... Documentation complète sur simple demande à :
Éditions MEV • 12, rue d'Anjou • 78000 Versailles • Tél : (1) 39 51 24 43 • Minitel : (1) 39 53 04 40 • Fax : (1) 39 49 54 65
AppleWorks est une marque déposée de Claris Corp.

```
};
resource rMenuItem (FermerID) {
 FermerID,
 "F","f",
 0,
 0x8000+fDivider+fDisabled,
 FermerID
};
resource rMenuItem (AideID) {
 AideID,
 "H","h",
 0,
 0x8000+fDivider,
 AideID
};
resource rMenuItem (QuitterID) {
 QuitterID,
 "Q","q",
 0,
 0x8000,
 QuitterID
};
resource rMenuItem (AnnulerID) {
 AnnulerID,
 "","",
 0,
 0x8000+fDivider+fDisabled,
 AnnulerID
};
resource rMenuItem (CouperID) {
 CouperID,
 "X","x",
 0,
 0x8000+fDisabled,
 CouperID
};
resource rMenuItem (CopierID) {
 CopierID,
 "C","c",
 0,
 0x8000+fDisabled,
 CopierID
};
resource rMenuItem (CollerID) {
 CollerID,
 "V","v",
 0,
 0x8000+fDivider+fDisabled,
 CollerID
};
resource rMenuItem (EffacerID) {
 EffacerID,
 "","",
 0,
 0x8000+fDisabled,
 EffacerID
};
/*---------------------------*/
resource rPString (AppleMenuID) {
 "@"
 };
resource rPString (FichierMenuID)
  {
 "  Fichier  "
 };
resource rPString (EditMenuID) {
 "  Edit  "
 };
/*---------------------------*/
resource rPString (ApropsID) {
 "A propos ..."
 };
resource rPString (OuvrirID) {
 "Ouvrir"
 };
resource rPString (FermerID) {
 "Fermer"
 };
resource rPString (AideID) {
 "Aide"
 };
resource rPString (QuitterID) {
 "Quitter"
 };
resource rPString (AnnulerID) {
 "Annuler"
 };
resource rPString (CouperID) {
 "Couper"
 };
resource rPString (CopierID) {
 "Copier"
 };
resource rPString (CollerID) {
 "Coller"
 };
resource rPString (EffacerID) {
 "Effacer"
 };
/*--- A Propos Guillotine --*/
#Define ASPropos  1

resource rAlertString (ASPropos)
  {
 "\$00"

  "\$35\$00\$90\$00\$95\$00\$D0\$
  01"        /* Rectangle fenetre
  */
 "\$00/"
 TBCenterJust
 TBEndOfLine
 TBStyleOutline
 TBForeColor TBColor1
 "Guillotine\n\n"
  /* \n = TBEndOfLine */
 TBStylePlain
 TBForeColor TBColor0
 "Desnoues Patrick & Pom's\n\n"
 "Version 0.3"
 "/#^0"
 "\$00"
};
/*----- Menu d'aide --------*/
#Define ASAide      2

resource rAlertString (ASAide) {
 "\$00"

  "\$12\$00\$0C\$00\$C3\$00\$74\$
  02"        /* Rectangle fenetre
  */
 "\$00/"
 TBCenterJust
 TBStyleShadow
 "Menu d'aide\n\n"
 TBLeftJust
 TBStylePlain
 "Ce logiciel est destin\$8E \$88
  ceux qui veulent pouvoir
  utiliser des "
 "fichiers de type texte quelque
  soit la taille de ceux-ci et
  indiff\$8Erement"
 " de la capacit\$8E m\$8Emoire
  de leur Apple II GS.\n\n"
 "1) Tout d'abord si la Ram est
  insuffisante pour charger le
  fichier, une "
 "option vous permettra d'en
  charger seulement une partie,
  que vous pourrez "
 "ensuite sauvegarder, vous
  permettant de l'utiliser
  ensuite avec votre "
 "traitement de texte
  favori.\n\n"
 "2) Une fois le fichier en
  m\$8Emoire, vous pourrez le
  Guillotiner pour en "
 "faire plusieurs segments, en
  fonction de l'un de ces 2
  crit\$8Fres :\n"
 "  - Soit en plusieurs segments
  de xxxx octets. (Valeur en
  Hexad\$8Ecimale).\n"
 "  - Soit en d\$8Eterminant
  apr\$8Fs quel mot il faut le
  sectionner."
 "/#^0"
 "\$00"
};
#Define Erreur47 $1047
#Define Erreur48 $1048
resource rAlertString (Erreur47)
  {
 "52/Ce nom existe
  d\$8Eja.../Annuler/A^utre
  Volume/Remplacer\$00"
};
resource rAlertString (Erreur48)
  {
 "56/Disk plein/Annuler/A^utre
  Volume\$00"
};
```

Source SysError.main

```
ErreurDA        START

Periode         Equ $0
MaskEvent       Equ $FFFF
                dc i4'OpenErrDa'
                dc i4'OpenErrDa'
                dc i4'CloseErrDa'
                dc i4'ActionErrDa'
                dc i4'InitErrDa'
                dc i'Periode'
                dc i'MaskEvent'

                dc c'..System ErrorsçH**'
                dc i1'0'

                END

*****************************************

OpenErrDa       START
                Using MyDatas
ErrInc          Equ $00010000
r_NumWindErr    Equ $2000
r_RectInval     Equ $2500
LEtmdal         Equ $3100
IconBombe       Equ $3000
Result          Equ $B

Return          Equ $0D
Espace          Equ $20
Delete          Equ $7F
CtrlF           Gequ $06
CtrlH           Gequ $08
CtrlI           Gequ $09
```

```
CtrlU          Gequ $15
CtrlX          Gequ $18
CtrlY          Gequ $19
CodeRtl        Equ $6B
HautWind1      Equ 74
LargWind1      Equ 400
NoResCur       Equ $401E

** Ma Page Zéro

Handle         Gequ $0
WindErreur     Equ Handle+4
LERecHandle    Equ WindErreur+4
Var1           Equ LERecHandle+4
PointMesErreur Equ Var1+2
PointNumOutil  Equ PointMesErreur+4
LongTexte      Equ PointNumOutil+4
NumResource    Equ LongTexte+4
PointRectInval Equ NumResource+4

               Anop
EndPZ          Equ PointRectInval+4

               Phb
               Phk
               Plb
               Lda FileId
               Beq OpenWindow
               Brl Ignore1

OpenWindow     Anop
               WordResult
               Pushword £$5100
               _GetNewId
               Pla
               Sta MyUserID

               Phd
               PushLong <Handle

; Réserve une page zero
               LongResult
               PushLong £EndPZ
               Pha
               Pushword £%1100000000000001
               PushLong £0
               _NewHandle
               Pullxy <Handle
               Lda °Handle$
               Sta MyPageZero
               Pullxy <Handle
               Tcd

               Stz <PointMesErreur
               Stz <PointMesErreur+2
               Stz <PointNumOutil
               Stz <PointNumOutil+2

               Jsr InitOutils
               Php
               _InitCursor
               Plp
               Bcc GoodInit
               Jsr YaUneErreur
               Bra ErreurFatal

GoodInit       Anop
               WordResult
               Pha
               PushALong
               PushLong £Pathname
               _OpenResourceFile
               Plx
               Bcc ResourceOpen

               WordResult
               Pushword £0
               PushLong £Pathname+2
               Pha
               _ErrorWindow
               Pla

ErreurFatal    Anop
               Jsr ShutDownToolAp
               Pld
               Plb
               Rtl

ResourceOpen   Anop
               Stx FileId
               LongResult
               PushALong
               PushALong
               PushALong
               PushALong
               Pushword £RefIsResource
               PushLong £r_NumWindErr
               Pushword £rWindParam1
               _NewWindow2

; Numéro de la fenetre pour Info NDA

               Lda 1,s
               Sta <WindErreur
               Sta Result,s
               Lda 3,s
               Sta <WindErreur+2
               Sta Result+2,s
               _SetSysWindow
               Lda £rTwoRects
               Ldx £r_RectInval
               Jsr LoadRes1
               Stx <PointRectInval
               Sta <PointRectInval+2

; Adresse du Edit Record du control

               LongResult
               PushLong <WindErreur
               PushLong £LEtmdal
               _GetCtlHandleFromId
               PullLong <Handle
               Lda °Handle$
               Tax
               Ldy £oleLineHandle+2
               Lda °Handle$,Y
               Sta <Handle+2
               Stx <Handle

; Handle controle du Line Edit

               Ldy £octlData
               Lda °Handle$,Y
               Sta <LERecHandle
               Iny
               Iny
               Lda °Handle$,Y
               Sta <LERecHandle+2

; Pointeur du rectangle de'View' LineEdit

               Ldy £2
               Lda °LERecHandle$,Y
               Pha
               Lda °LERecHandle$
               Clc
               Adc £oleViewRect
               Pha
               PushLong £RectLineEdit
               PushLong £0
               _BlockMove
               Pld

Ignore1        Anop
               Plb
               Rtl

CloseErrDa     ENTRY
               Phb
               Phd
               Phk
               Plb
               Lda MyPageZero
               Tcd
               WordResult
               _GetCurResourceApp

               Pushword MyUserID
               _SetCurResourceApp

               PushLong <WindErreur
               _CloseWindow

               PushWord FileId
               _CloseResourceFile
               Stz FileId
               Bcc FermeOutils
               Jsr YaUneErreur

FermeOutils    Anop
               Jsr ShutDownToolAp
               _SetCurResourceApp
               Pld
               Plb
               Rtl

YaUneErreur    Anop
               WordResult
               Ldx £0
               Phx
               Phx
               Phx
               Pha
               _ErrorWindow
               Pla
               Rts

ActionErrDa    ENTRY
               Phb
               Phd
               Phk
               Plb
               Pha
               Lda MyPageZero
               Tcd
               Pla
               Cmp £EventAction
               Beq ActionEvent
               Asl A
               Tax
               Jsr (TableEvent,X)
               Pld
               Plb
               Rtl

NoAction       Entry

ActionRun      Entry
               PushLong <LERecHandle
               _LeIdle

ActionCursor   Entry
ActionMenu     Entry
ActionUndo     Entry
               Rts

ActionEvent    Entry
               Phy
               Phx
               PushLong £EventMask
               PushLong £$12
               _BlockMove
               WordResult
               _GetCurResourceApp
               Pushword MyUserID
               _SetCurResourceApp
               WordResult
               Pushword £0
               PushLong £EventMask
               _TaskMasterDA
               Pla
               Jsr TraiteEvent
               _SetCurResourceApp
               Pld
               Plb
               Rtl

TraiteEvent    Anop
               Cmp £KeyDownEvt
               Beq EvKeyDown
               Cmp £AutoKeyEvt
               Beq EvKeyDown
               Cmp £UpdateEvt
               Beq EvUpdate
; Cmp £ActivateEvt
; Beq Activate
               Cmp £wInControl
               Beq EvDoControl
               Rts

EvKeyDown      Anop
               Jsr DoKeyDown
               Rts
EvUpdate       Anop
               Jsr DoUpdate
```

```
                Rts
;EvActivate      Anop
; Jsr DoActivate
; Rts

EvDoControl     Anop
                Jsr DoControl
                Rts

DoKeyDown       Anop
                Lda EventMessage
                And £$007F
                Cmp £Return
                Beq ErrAction
                Cmp £Delete
                Beq CaractOK
                Cmp £'0'
                Bcs NoCarLineEdit

CarLineEdit     Anop
                Ldx £TabCaractEnd-TabCaract
LoopCaract      Anop
                Cmp TabCaract,x
                Beq CaractOK
                Dex
                Dex
                Bpl LoopCaract
IgnoreCaract    Anop
                Rts

NoCarLineEdit   Anop
                Cmp £'F'+1
                Bcs NoEvent
                Cmp £'9'+1
                Bcc CaractOK
                Cmp £'A'
                Bcc NoEvent

CaractOK        Anop
                Pushword EventMessage
                Pushword EventModifiers
                PushLong <LERecHandle
                _LEKey

NoEvent         Anop
                Rts

DoControl       Anop
                Lda TaskData4
                Cmp £IconBombe
                Beq ErrAction
                Rts

ErrAction       Anop
                LongResult
                _GetPort
                PushLong <WindErreur
                _SetPort
                WordResult
                _GetCurResourceApp
                Pushword MyUserID
                _SetCurResourceApp
                WordResult
                PushLong <LERecHandle
                _LeGetTextLen
                Pla
                Bne LongSup0
                Brl ClearRect

LongSup0        Anop
                Sta <NumResource
                LongResult
                PushLong <LERecHandle
                _LeGetTextHand
                Pla
                Plx
                Sta <Handle
                Stx <Handle+2
                Lda °Handle$
                Tax
                Ldy £2
                Lda °Handle$,Y
                WordResult
                Pha
                Phx
                Pushword <NumResource
                _Hex2Int
                Pla
                Bne ValDif0
                Brl ClearRect

ValDif0         Anop
                Sta <NumResource
                And £$FF00
                Xba
                Jsr LoadRes2
                LongResult
                Pushword £rTextBox2
                Pushword £ErrIncù-16
                Pushword <NumResource
                _GetResourceSize
                Pla
                Plx
                Bcs NoResource
                Sta <LongTexte
                Lda <NumResource
                Jsr LoadRes
                Stx <PointMesErreur
                Sta <PointMesErreur+2
                Bra PartComRes

NoResource      Anop
                LongResult
                Pushword £rTextBox2
                PushLong £ErrInc
                _GetResourceSize
                Pla
                Plx
                Bcs PartComRes
                Sta <LongTexte
                Lda £ErrInc
                Jsr LoadRes
                Stx <PointMesErreur
                Sta <PointMesErreur+2

PartComRes      Anop
                Pei <PointRectInval+2
                Lda <PointRectInval
                Pha
                Pei <PointRectInval+2
                Clc
                Adc £8
                Pha
                _InvalRect
                _InvalRect
                Bra InvalLineEdit

ClearRect       Anop
                Pei <PointRectInval+2
                Lda <PointRectInval
                Pha
                Pei <PointRectInval+2
                Clc
                Adc £8
                Pha
                _EraseRect
                _EraseRect

InvalLineEdit   Anop
                PushLong £RectLineEdit
                _InvalRect
                _SetCurResourceApp
                _SetPort
                Rts

LoadRes         Anop
                LongResult
                Pushword £rTextBox2
                Pushword £ErrIncù-16
                Pha
                _LoadResource
                Pla
                Plx
                Sta <Handle
                Stx <Handle+2
                Lda °Handle$
                Tax
                Ldy £2
                Lda °Handle$,Y
                Rts

LoadRes1        Anop
                LongResult
                Pha
                Pushword £0
                Phx
                _LoadResource
                Pla
                Plx
                Sta <Handle
                Stx <Handle+2
                Lda °Handle$
                Tax
                Ldy £2
                Lda °Handle$,Y
                Rts

LoadRes2        Anop
                LongResult
                Pushword £rPString
                Pushword £ErrIncù-16
                Pha
                _LoadResource
                Pla
                Plx
                Bcc CalcPoint
                Stz <PointNumOutil
                Stz <PointNumOutil+2
                Rts

CalcPoint       Anop
                Sta <Handle
                Stx <Handle+2
                Lda °Handle$
                Sta <PointNumOùtil
                Ldy £2
                Lda °Handle$,Y
                Sta <PointNumOutil+2
                Rts

DoUpdate        Anop

                LongResult
                _GetPort
                PushLong <WindErreur
                _BeginUpdate
                Pei <PointRectInval+2
                Lda <PointRectInval
                Clc
                Adc £8
                Pha
                _EraseRect
                PushLong <WindErreur
                _DrawControls
                PushLong £RectLineEdit
                _EraseRect
                PushLong <LERecHandle
                _LeUpdate
                PushLong £PenSize
                _GetPenSize
                Pushword £2
                Pushword £1
                _SetPenSize
                Pushword £$160
                Pushword £HautWind1        £$4F
                Pushword £$160             4
                Pushword £HautWind1-11     $41
                Pushword £$E7
                Pushword £27
                Pushword £$E7              3
                Pha
                Pushword £LargWind1-2
                Pushword £13
                Pushword £$E9              2
                Pushword £13
                Pushword £LargWind1-2
                Pushword £28
                Pushword £$0               1
                Pushword £28
                Pushword £LargWind1-2
                Pushword £HautWind1-12     62
                Pushword £$0               0
                Pushword £HautWind1-12     62
                Lda £4

LoopLine        Anop
                Sta Var1
                _MoveTo
                _LineTo
                Lda Var1
                Dea
                Bpl LoopLine
                PushLong £PenSize
                _SetPenSize

;- Dessine le message d'erreur s'il existe
```

```
            Lda <PointMesErreur
            Ora <PointMesErreur
            Beq NoTools
            PushLong <PointMesErreur
            Pushword <LongTexte
            PushLong <PointRectInval
            Pushword £1
            _LeTextBox2
            Pushword £240
            Pushword £24
            _MoveTo
            Lda <PointNumOutil
            Ora <PointNumOutil+2
            Beq NoTools
            PushLong <PointNumOutil
            _DrawString

NoTools     Anop
            PushLong <WindErreur
            _EndUpdate
            _SetPort
            Rts

ActionCut   Entry
            PushLong <LERecHandle
            _LECut
            _LEToScrap
            Rts

ActionCopy  Entry
            PushLong <LERecHandle
            _LECopy
            _LEToScrap
            Rts

ActionPaste Entry
            PushLong <LERecHandle
            _LEPaste
            Rts

ActionClear Entry
            PushLong <LERecHandle
            _LEDelete
            Rts

InitErrDa   ENTRY
            Phb
            Phk
            Shortm
            Lda 1,s
            Xba
            Lda 1,s
            Longm
            Plb
            Sta ComMoveA+1
            Sta ComMoveB+1
            Lda £CodeRtl
            Sta InitErrDa
            _GetPrefixGS GP_Parms
            Lda PathName
            Beq BootFroid
            Bra EndInit

BootFroid   Anop

; DrawIcon sur le bureau

            _GetBootVolGS GBV_Parms
            Lda Pathname
            Adc £Pathname+2
            Tay
            Lda PrefDescAcc
            Dea
            Ldx £PrefDescAcc+2
ComMoveA    Mvn 0,0

            Clc
            Lda PathName
            Adc PrefDescAcc
            Sta PathName

EndInit     Anop
            Lda Pathname
            Adc £Pathname+2
            Tay

            Lda Filename
            Dea
            Ldx £FileName+2
ComMoveB    Mvn 0,0

            Clc
            Lda PathName
            Adc FileName
            Sta PathName
            Plb
            Rtl

GBV_Parms   Anop
            dc i'1'
            dc i4'PathBuff'

GP_Parms    Anop
            dc i'2'
NumPrefixA  dc i'8'

            dc i4'PathBuff'
PathBuff    dc i'128'
Pathname    ds 126

            END

*****************************************

MyDatas     DATA

MyUserID    ds 2
FileId      ds 2
MyPageZero  ds 2
PenSize     ds 2*2
RectLineEdit ds 2*4

TabCaract   Anop
            dc i'CtrlF'
            dc i'CtrlH'
            dc i'CtrlI'
            dc i'CtrlU'
            dc i'CtrlX'
TabCaractEnd Anop
            dc i'CtrlY'

TableEvent  Anop
            dc i'NoAction'
            dc i'ActionEvent'
            dc i'ActionRun'
            dc i'ActionCursor'
            dc i'ActionMenu'
            dc i'ActionUndo'
            dc i'ActionCut'
            dc i'ActionCopy'
            dc i'ActionPaste'
            dc i'ActionClear'

EventMask   Anop
EventWhat   ds 2
EventMessage ds 4
EventWhen   ds 4
EventWhere  ds 4
EventModifiers ds 2
TaskData    ds 4
TaskMore    dc i4
'%00000000000101011111111111111111'
LastClickTick ds 4
ClickCount  ds 2
TaskData2   ds 4
TaskData3   ds 4
TaskData4   ds 4
LastClickPt ds 4

PrefDescAcc GsString 'System:Desk.Accs:'
FileName GsString 'SysErrors'

            END
```

SystemError Ressource.S

```
#include
   "/Hd/Orca/Libraries/RInclude/T
   ypes.Res"
#Define NumWindErr $2000
#define StatText0  $A000
#define StatText1  $A001
#define StatText2  $A002
#Define HautWind1     74
#Define LargWind1    400
#Define MyIcon      $3000
#Define LEtmda1     $3100
#Define RectInval   $2500
resource rWindParam1 (NumWindErr)
   {
fTitle+fMove+fClose+fQContent+fVi
   s,
 NumWindErr,
 0,
 {0,0,0,0},
 NumWindErr,
 {0,0},
 {400,640},
 {200,640},
 {1,1},
 {0,0},
 0,
 0,
{125,1,125+HautWind1,1+LargWind1}
   ,
 infront,
 NumWindErr,
RefIsResource*$0400+refIsResource
   *$0100+ResourceToResource
};
resource rpString (NumWindErr) {
 " SysErrors "
};
resource rWindColor (NumWindErr)
   {
 $0040,
 $07E1,
 $0F7F,
 $F0FF,
 $F0F0,
};
resource rControlList
   (NumWindErr) {
 {
 MyIcon,
 LEtmda1,
 StatText0,
 StatText1,
 StatText2,
 };
};
resource rControlTemplate
   (StatText0) {
 StatText0,
 {9,105,20,170},
 StatTextControl{{
 $FF00+fSubstituteText,
 fctlProcNotPtr+RefIsResource,
 0,
 StatText0
 }};
};

Resource rTextBox2 (StatText0) {
 "Erreur $"
};
resource rControlTemplate
   (StatText1) {
 StatText1,
 {2,296,12,LargWind1},
 StatTextControl{{
 $FF00+fSubstituteText,
 fctlProcNotPtr+RefIsResource,
 0,
```

```
 StatText1
 }};
};
Resource rTextBox2 (StatText1) {
 "Outil"
};
resource rControlTemplate
   (StatText2) {
 StatText2,
 {HautWind1-
   10,0,HautWind1,LargWind1},
 StatTextControl{{
 $FF00+fSubstituteText,
 fctlProcNotPtr+RefIsResource,
 0,
 StatText2
 }};
};
Resource rTextBox2 (StatText2) {
 "  \$14  Desnoues Patrick -
   Revue Pom's (06/1990)  \$11
   v1.0"
};
resource rControlTemplate
   (LEtmda1) {
 LEtmda1,
 {7,166,20,210},
 EditLineControl{{
 0,
 fctlProcNotPtr+RefIsResource,
 0,
 4,
 LEtmda1
 }};
};
Resource rPString (LEtmda1) {
 ""
};
resource rControlTemplate
   (MyIcon) {
 MyIcon,
 {6,50,6+18+2,50+32+4},
 IconButtonControl{{
 NoBorder,
fctlProcNotPtr+RefIsResource*$001
   0,
 0,
 MyIcon,
 0,
 0,
 0,
 {"B","b",0,0}
 }};
};
resource rIcon (MyIcon) {
 IconColor,
 18,
 8*2,
/*  1 2 3 4 5 6 7 8 */
 $"FFFFFFFFFFF51F1F"
 $"FFFFFFFFFFFF4FF"
 $"FFFFFFFFFFFF4F1F"
 $"FFFFFFFFF444FFFF"
 $"FFFFFFFF4FFFFFFF"
 $"FFFFFF0000FFFFFF"
 $"FFFFFF0000FFFFFF"
 $"FFFF00000000FFFF"
 $"FFF0000000000FFF"
 $"FF000000000000FF"
 $"F00000000000000F"
 $"F00000000000000F"
 $"F00000000006000F"
 $"F00000000006000F"
 $"FF000000006000FF"
 $"FFF0000006000FFF"
 $"FFFF00000000FFFF"
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF",
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF"
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF"
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF"
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF"
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF"
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF"
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF"
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF"
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF"
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF"
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF"
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF"
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF"
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF"
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF"
 $"FFFFFFFFFFFFFFFF";
};
resource rTwoRects (RectInval) {
 {32,5,60,395},    /* Rect def
   Erreur */
 {14,233,28,400}, /* Rect nom
   outil  */
};
```

Source FrameColor.main

```
                65816 On

MainProgram     START
                Using Datas
                Phk
                Plb
                Tdc
                Sta RegistreD

** Initialisation des outils

                _TLStartup
                WordResult
                _MMStartup
                Pullword <MyID
                LongResult
                Pha
                Pushword £RefIsResource
                PushLong £InfoToolsStart
                _StartupTools
                PullLong InitRef
                Bcc StartGood
                WordResult
                PushLong £ChInit
                PushLong £ChVierge
                PushLong £ChVierge
                PushLong £ChVierge
                _TlTextMountVolume
                Pla
                Brl ShutDown

ChInit          Str 'Erreur au chargement'
ChVierge        Str ''
StartGood       Anop
                Pushword £$1800+$00011000
                Pushword £$2
                Pushword £0
                _InstallFont
                Pha
                Pha
                Pha
                _InstallFont
                LongResult
                Pushword £RefIsResource
                PushLong £r_MenuBar
                PushLong £0
                _NewMenuBar2
                _SetSysBar
                Pushword £0
                _SetSolidPenPat
                PushALong
                _SetMenuBar
                PushWord £1
                _FixAppleMenu
                WordResult
                _FixMenuBar
                Pla
                _DrawMenuBar
                _InitCursor
                Jsr WindPoms
                Stz QuitFlg

** Boucle principale

LoopTMaster     Anop
                Jsr TestTopWindow

                WordResult
                Pushword £$FFFF
                PushLong £Event
                _TaskMaster
                Pla
                Beq LoopTMaster
                Asl A
                Tax
                Jsr (TaskTable,X)
                Lda QuitFlg
                Beq LoopTMaster

** Fermeture des outils

ShutDown        Entry
                Pushword £RefIsHandle
                PushLong InitRef
                _ShutDownTools
                Pei <MyID
                _MMShutDown
                _TLShutDown

                Shortm
                Lda >$E0C051
                Longm
                Lda RegistreD
                Tcd
                Jsl $E100A8
                dc  i'$29'
                dc  i4'QuitParms'


InitRef         ds 4

;   Event manager

TaskTable       Anop
                dc i'Ignore'
                dc i'Ignore'
                dc i'Ignore'
                dc i'Ignore'
                dc i'Ignore'
                dc i'Ignore'
                dc i'UpdateWindow'
                dc i'Ignore'
                dc i'Activate'
                dc i'Ignore'
                dc i'Ignore'
                dc i'Ignore'
                dc i'Ignore'
                dc i'Ignore'
                dc i'Ignore'
                dc i'Ignore'

;   Task Master Event

                dc i'Ignore'
                dc i'Ignore'
                dc i'Ignore'
                dc i'InWindow'
                dc i'Ignore'
                dc i'Ignore'
                dc i'Menu255'
                dc i'Ignore'
                dc i'Ignore'
                dc i'DoMenu'
                dc i'Ignore'
```

```
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'InControl'
            dc i'Ignore'

DoMenu      Anop
            Lda TaskData
            Sec
            Sbc £250
            Asl A
            Tax
            Jsr (MenuDisp,X)

UnHilite    Entry
            PushWord £0
            PushWord TaskData+2
            _HiliteMenu
            Rts

InControl   Anop

; Sur quelle rangée est le bouton (Index X)
            Lda TaskData4
            And £$FF00
            Cmp £$4000
            Beq YesFrame
            Rts

YesFrame    Anop
            Lda TaskData4
            And £$00FF
            Ldx £0

LoopDecA    Anop
            Cmp £$10
            Bcc ValeurInf10
            Inx
            Inx
            Sec
            Sbc £$10
            Bra LoopDecA

ValeurInf10 Anop
            Tay
            Phx
            Lda TableCol,X
            Sta <Var2

; Recherche de la position du bouton
            Lda £0
            Sec

LoopRotation Anop
            Ror A
            Dey
            Bpl LoopRotation
            Pha
            WordResult
            PushLong TaskData2
            _GetCtlValue
            Ply
            Pla
            Cpy £1
            Beq SetValeur
            Trb <Var2
            Bra AfficheVal

SetValeur   Anop
            Tsb <Var2

AfficheVal  Anop
            Plx
            Lda <Var2
            Sta TableCol,X

; Conversion en chaine de caractère

            Pha
            Txa
            Asl A
            Tax
            Lda Texte1,X
            Clc
            Adc £15
            Ldx Texte1+2
            Phx
            Pha
            Pushword £4
            _Int2Hex
            Pushlong £RectChaine
            _InvalRect
            PushLong £TableCol
            PushLong £0
            _SetFrameColor
            PushLong NumWindPoms
            _SelectWindow
            PushLong NumWindCont
            _SelectWindow
            Rts

InWindow    Anop
            PushLong TaskData
            _SetPort
;           Rts

UpdateWindow Anop
            Rts

Activate    Anop
            Rts

MenuDisp    Anop
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Ignore'
            dc i'Menu255'
            dc i'MenuAPropos'
            dc i'MenuQuit'

Ignore      Anop
            Rts

TestTopWindow Anop
            WordResult
            LongResult
            _FrontWindow
            _GetWKind
            Pla
            Cmp Windtype
            Bne DoSysChange
            Rts

DoSysChange Anop
            Ldx £FirstItem
            Sta WindType
            Cmp £0
            Beq SysDeact

LoopEnable  Anop
            Phx
            Phx
            _EnableMItem
            Plx
            Inx
            Cpx £255
            Bcc LoopEnable
            Rts

SysDeact    Anop
            Phx
            Phx
            _DisableMItem
            Plx
            Inx
            Cpx £255
            Bcc SysDeact
            Rts

WindType    ds 2

Menu255     Anop
            Rts

WindPoms    Anop

;----------- Icons POM'S
            Lda £rIcon
            Sta <Var1
            Ldx £r_Icon1
            Jsr LoadRes
            Stx HandIcon1
            Sta HandIcon1+2
            Ldx £r_Icon2
            Jsr LoadRes
            Stx HandIcon2
            Sta HandIcon2+2
            Ldx £r_Icon3
            Jsr LoadRes
            Stx HandIcon3
            Sta HandIcon3+2
            Ldx £r_Icon4
            Jsr LoadRes
            Stx HandIcon4
            Sta HandIcon4+2
            Ldx £r_Icon5
            Jsr LoadRes
            Stx HandIcon5
            Sta HandIcon5+2

;------------ Chaine de caractères
            Lda £rString
            Sta <Var1
            Ldx £r_NumCont1
            Jsr LoadRes
            Stx Texte1
            Sta Texte1+2
            Ldx £r_NumCont2
            Jsr LoadRes
            Stx Texte2
            Sta Texte2+2
            Ldx £r_NumCont3
            Jsr LoadRes
            Stx Texte3
            Sta Texte3+2
            Ldx £r_NumCont4
            Jsr LoadRes
            Stx Texte4
            Sta Texte4+2
            Ldx £r_NumCont5
            Jsr LoadRes
            Stx Texte5
            Sta Texte5+2
            Ldx £r_NumVers
            Jsr LoadRes
            Stx NumVersion
            Sta NumVersion+2

;-- Modèle Control Resource-> Mémoire
            Lda £rControlTemplate
            Sta <Var1
            Ldx £r_NumControl
            Jsr LoadRes
            Stx <Handle
            Sta <Handle+2
            PushLong £TableCol
            PushLong £0
            _SetFrameColor

;-- fenetre Poms Resource -> Mémoire
            LongResult
            PushLong £0
            PushLong £0
            PushLong £DrawWind
            PushLong £0
            Pushword £RefIsResource
            PushLong £r_NumWindPoms
            Pushword £rWindParam1
            _NewWindow2
            PullLong NumWindPoms

;-- fenetre des CheckBox Control
            LongResult
            PushLong £0
            PushLong £0
            PushLong £DrawWind0
            PushLong £0
            Pushword £RefIsResource
            PushLong £r_NumWindCont
            Pushword £rWindParam1
            _NewWindow2
            Pullxy NumWindCont
            PushLong £InfoDefProc
            PushLong NumWindCont
            _SetInfoDraw

LoopControl Anop
            LongResult
            PushLong NumWindCont
            Pushword £SinglePtr
            PushLong <Handle
            _NewControl2
```

```
            Pullxy <Long2
            Lda °Long2$
            Sta <Long3
            Ldy £2
            Lda °Long2$,Y
            Sta <Long3+2

; Fixe la valeur du control
            Ldy £RecCbId
            Lda °Long3$,Y
            Sec
            Sbc £r_NumControl
            Asl A
            Tax
            Lda TableColor,X
            Beq ValeurNoChange
            Cmp £1
            Beq ValeurEgal1

UnHiliteCb  Anop
            Ldy £RecCbHilite
            Shortm
            Sta °Long3$,Y
            Longm
            Bra ValeurNoChange

ValeurEgal1 Anop
            Ldy £RecCbCtlValue
            Sta °Long3$,Y

ValeurNoChange Anop
            Ldy £CbID
            Lda °Handle$,Y
            Inc A
            Cmp £r_NumControl+(16*5)
            Beq EndLoopControl
            Sta °Handle$,Y
            Ldy £CbRectGauche
            Lda °Handle$,Y
            Cmp £FirstTab+
            (15*TabHorizontale)
            Bcs ChangeVtab
            Clc
            Adc £TabHorizontale
            Sta °Handle$,Y
            Brl LoopControl

ChangeVtab  Anop
            Lda £FirstTab
            Sta °Handle$,Y
            Ldy £CbRectHaut
            Lda °Handle$,Y
            Clc
            Adc £InterLigne
            Sta °Handle$,Y
            Brl LoopControl

EndLoopControl Anop
            Pushword £-1
            Pushword £rControlTemplate
            Pushlong £r_NumControl
            _ReleaseResource
            PushLong NumWindPoms
            _ShowWindow
            PushLong NumWindCont
            _ShowWindow
            PushLong NumWindCont
            _SelectWindow
            PushLong NumWindCont
            _SetPort
            Pushword £2
            _SetFontFlags
            Rts

DrawWind0   Anop
            Jsr DrawChaine

DrawWind    Anop
            LongResult
            _GetPort
            _DrawControls
            Rtl

MenuAPropos Anop
            LongResult
            _GetPort
            PushLong NumWindPoms
            _SetPort
            Ldx £7

LoopProp    Anop
            Phx
            Stx <Var1
            PushLong HandIcon1
            Pei <Var1
            Pushword £10+250
            Pushword £15-13
            _DrawIcon
            PushLong HandIcon2
            Pei <Var1
            Pushword £74+250
            Pushword £16-12
            _DrawIcon
            PushLong HandIcon3
            Pei <Var1
            Pushword £144+250
            Pushword £18-12
            _DrawIcon
            PushLong HandIcon4
            Pei <Var1
            Pushword £220+250
            Pushword £15-12
            _DrawIcon
            PushLong HandIcon5
            Pei <Var1
            Pushword £256+250
            Pushword £15-12
            _DrawIcon
            Plx
            Dex
            Beq EndApropos
            Brl LoopProp

EndApropos  Anop
            _SetPort
            Rts

MenuQuit    Anop
            Lda £-1
            Sta QuitFlg
            Rts

LoadRes     Anop
            LongResult
            Pei <Var1
            Pushword £0
            Phx
            _LoadResource
            PullLong <Handle
            Lda °<Handle$
            Tax
            Ldy £2
            Lda °<Handle$,Y
            Rts

DrawChaine  Anop
            Lda £FirstTabDC
            Sta <Var1
            Lda £'F'
            Sta <Var2

LoopDrawChar Anop
            Pei <Var1
            PushWord £VtabChiffreDC
            _MoveTo
            Pei <Var2
            _DrawChar
            Lda <Var2
            Dea
            Cmp £'A'-1
            Bne ItsAlpha
            Lda £'9'

ItsAlpha    Anop
            Sta <Var2
            Cmp £'0'-1
            Beq EndLoopDc
            Lda <Var1
            Clc
            Adc £TabHorizontale
            Sta <Var1
            Bra LoopDrawChar

EndLoopDc   Anop
            PushWord £TabHorCh
            Pushword £VtabColorDC
            _MoveTo
            Pushlong Texte1
            _DrawString
            PushWord £TabHorCh
            Pushword £VtabColorDC+
            (InterLigDC*1)
            _MoveTo
            Pushlong Texte2
            _DrawString
            PushWord £TabHorCh
            Pushword £VtabColorDC+
            (InterLigDC*2)
            _MoveTo
            Pushlong Texte3
            _DrawString
            PushWord £TabHorCh
            Pushword £VtabColorDC+
            (InterLigDC*3)
            _MoveTo
            Pushlong Texte4
            _DrawString
            PushWord £TabHorCh
            Pushword £VtabColorDC+
            (InterLigDC*4)
            _MoveTo
            Pushlong Texte5
            _DrawString
            Rts

;-- Barre d'information

InfoDefProc Anop
            Phd

            Lda RegistreD
            Tcd

            Lda InfoBar+2,s
            Sta <Long3+2
            Lda InfoBar,s
            Sta <Long3
            Phb
            Phk
            Plb

; Centrage du texte
            Sec
            Ldy £RectIBDroit
            Lda °Long3$,Y
            Ldy £RectIBGauche
            Sbc °Long3$,Y
            Clc
            Ror A
            Sec
            Sbc £$29
            Pha
            Lda °Long3$
            Clc
            Adc £9
            Pha
            _MoveTo
            PushLong NumVersion
            _DrawString
            Plb
            Pld
            Lda 1,s
            Sta 1+12,s
            Lda 2,s
            Sta 2+12,s
            Tsc
            Clc
            Adc £12
            Tcs
            Rtl

            END
```

Frame Color ressources.S

```
#include "/Poms/Librairie/Types.Rez"
/*-------Startup Record --------*/
#define InfoToolsStart 1
resource rToolStartup
   (InfoToolsStart) {
 mode640, /* master SCB */
 {
```

```
 3,$0100, /* misc tools */
 4,$0100, /* quickdraw */
 5,$0100, /* desk manager */
 6,$0100, /* eventMgr */
/* 7,$0100,   /* scheduler */
/* 8,$0100,   /* sound tools */
/* 9,$0100,   /* ADB tools */
/* 10,$0100,  /* SANE */
 11,$0100, /* int math */
 14,$0300, /* Window Manager */
 15,$0300, /* Menu Manager */
 16,$0300, /* Control Manager */
 18,$0200, /* QD Aux */
 19,$0100, /* print manager */
 20,$0100, /* LineEdit tool set */
 21,$0100, /* Dialog Manager */
 22,$0100, /* Scrap manager */
 23,$0100, /* standard file */
 27,$0100, /* Font manager */
 28,$0100, /* list manager */
 34,$0100, /* text edit */
/* 29,$0100, /* ACE */
/* 32,$0100, /* Midi Tools */
/* 25,$0100, /* NoteSynth */
/* 26,$0100  /* Note Seq */
 }
};
/* --------- rMenuBar ----------*/
#define MenuBarID $1000
#define AppleMenuID   1
#define FichierMenuID 2
#define EditMenuID    3
#define AnnulerID     250
#define CouperID      251
#define CopierID      252
#define CollerID      253
#define EffacerID     254
#define FermerID      255
#define AproposID     256
#define QuitterID     257
resource rMenuBar (MenuBarID) {
 {
 AppleMenuID,
 FichierMenuID,
 EditMenuID,
 };
};
resource rMenu (AppleMenuID) {
 AppleMenuID,
 0xA008,
 AppleMenuID,
 { AproposID };
};
resource rMenu (FichierMenuID) {
 FichierMenuID,
 0xA008,
 FichierMenuID,
 {
 QuitterID
 };
};
resource rMenu (EditMenuID) {
 EditMenuID,
 0xA008,
 EditMenuID,
 {
 AnnulerID,
 CouperID,
 CopierID,
 CollerID,
 EffacerID,
 };
};
resource rMenuItem (AproposID) {
 AproposID,
 "?","?",
 0,
 0x8000+fDivider+fBold,
 AproposID
};
resource rMenuItem (QuitterID) {
 QuitterID,
 "Q","q",
 0,
 0x8000,
 QuitterID
};
resource rMenuItem (AnnulerID) {
 AnnulerID,
 "Z","z",
 0,
 0x8000+fDivider+fDisabled,
 AnnulerID
};
resource rMenuItem (CouperID) {
 CouperID,
 "X","x",
 0,
 0x8000+fDisabled,
 CouperID
};
resource rMenuItem (CopierID) {
 CopierID,
 "C","c",
 0,
 0x8000+fDisabled,
 CopierID
};
resource rMenuItem (CollerID) {
 CollerID,
 "V","v",
 0,
 0x8000+fDivider+fDisabled,
 CollerID
};
resource rMenuItem (EffacerID) {
 EffacerID,
 "D","d",
 0,
 0x8000+fDisabled+fDivider,
 EffacerID
};
resource rPString (AppleMenuID) {
 "@"
};
resource rPString (FichierMenuID) {
 "  Fichier  "
};
resource rPString (EditMenuID) {
 "  Edition  "
};
resource rPString (AproposID) {
 "A propos ..."
};
resource rPString (QuitterID) {
 "Quitter"
};
resource rPString (AnnulerID) {
 "Annuler"
};
resource rPString (CouperID) {
 "Couper"
};
resource rPString (CopierID) {
 "Copier"
};
resource rPString (CollerID) {
 "Coller"
};
resource rPString (EffacerID) {
 "Effacer"
};
/*--------- Fenetre Pom's ------*/
#Define NumWindPoms $2000
#Define PomsText1   $1000
#Define FrameText1  $1001
#Define Icon1   $3000
#Define Icon2   $3001
#Define Icon3   $3002
#Define Icon4   $3003
#Define Icon5   $3004
resource rWindParam1
   (NumWindPoms,ResPreLoad) {
 fAllocated+fQContent+fAlert,
   /* Frame Bits */
 0,
   /* title ID */
 0,
   /* ref Con */
 {0,0,0,0},
   /* Zoom Rect */
 0,
   /* color table id */
 {0,0},
   /* origin */
 {400,640},
   /* data size */
 {200,640},
   /* max height-width */
 {1,1},
   /* scroll amount, hor,ver */
 {0,0},
   /* page amount */
 0,
   /* wInfo Ref Con */
 0,
   /* wInfo height */
 {148,20,193,620},
   /* window Position */
 infront,
   /* wPlane */
 NumWindPoms,
   /* Control Ref */
 ResourceToResource
   /* descriptor */
};
resource rControlList
   (NumWindPoms,ResPreLoad) {
 {
 Icon1,
 Icon2,
 Icon3,
 Icon4,
 Icon5,
 PomsText1,
 FrameText1,
 0
 };
};
resource rControlTemplate
   (FrameText1,ResPreLoad) {
 FrameText1,
 {0,0,90,0+270},
 StatTextControl{{
 0,
 fCtlProcNotPtr+RefIsResource,
```

```
 0,
 FrameText1
 }};
};
resource rTextBox2
   (FrameText1,ResPreLoad) {
 TBCenterJust
 TBForeColor
 TBColor5
 TBFont
 TBVenice
 "\$00\$18"
 TBStyleOutline
 TBStyleShadow
 "Apple //GS"
};
resource rControlTemplate
   (PomsText1,ResPreLoad) {
 PomsText1,
 {2,30,12,30+200},
 StatTextControl{{
 0,
 fCtlProcNotPtr+RefIsResource,
 0,
 PomsText1
 }};
};
resource rTextBox2
   (PomsText1,ResPreLoad) {
 TBCenterJust
 TBStyleItalic
 TBForeColor
 TBColor5
 "DESNOUES Patrick &"
};
resource rControlTemplate
   (Icon1,ResPreLoad) {
 Icon1,
 {-1,7+250,-1+47,7+250+69},
 IconButtonControl{{
 SquareButton+NoBorder,

   fCtlProcNotPtr+fctlWantsEvents+Re
   fIsResource*$0010,
 0,
 Icon1,
 0,
 0,
 1,
 {"P","p",0,0}
 }};
};
resource rControlTemplate
   (Icon2,ResPreLoad) {
 Icon2,
 {1,69+250,1+33,69+250+73},
 IconButtonControl{{
 SquareButton+NoBorder,

   fCtlProcNotPtr+fctlWantsEvents+Re
   fIsResource*$0010,
 0,
 Icon2,
 0,
 0,
 1,
 {"O","o",0,0}
 }};
};

resource rControlTemplate
   (Icon3,ResPreLoad) {
 Icon3,
 {3,139+250,3+31,139+250+84},
 IconButtonControl{{
 SquareButton+NoBorder,

   fCtlProcNotPtr+fctlWantsEvents+Re
   fIsResource*$0010,
 0,
 Icon3,
 0,
 0,
 1,
 {"M","m",0,0}
 }};
};
resource rControlTemplate
   (Icon4,ResPreLoad) {
 Icon4,
 {0,215+250,0+19,215+250+45},
 IconButtonControl{{
 SquareButton+NoBorder,

   fCtlProcNotPtr+fctlWantsEvents+Re
   fIsResource*$0010,
 0,
 Icon4,
 0,
 0,
 1,
 {"'","'",0,0}
 }};
};

resource rControlTemplate
   (Icon5,ResPreLoad) {
 Icon5,
 {0,251+250,0+33,251+250+65},
 IconButtonControl{{
 SquareButton+NoBorder,

   fCtlProcNotPtr+fctlWantsEvents+Re
   fIsResource*$0010,
 0,
 Icon5,
 0,
 0,
 1,
 {"S","s",0,0}
 }};
};
/*------------ Icones ----------*/
Resource rIcon (Icon1,ResPreLoad) {
 IconColor,
 41, /* Hauteur */
 30, /* Largeur */
/* 123456789ABCDEF0123456789ABCDE
   $1E=30 */
$"0FFFF000FFFFFF0000000000000000"
$"F9999F0F999999FFFFFF0000000000"
$"F99999F9999999999999F000000000"
$"0F99999999999999999FF0000000"
$"0F999999999999999999FF00000"
$"0F9999999999999999999999F0000"
$"0F99999999999999999999999F000"
$"0F999999999999999999999999F000"
$"0F99999999999FFFF999999999F00"
$"0F9999999999F0000FF9999999F00"
$"0F999999999F0000000F999999F00"
$"0F99999999F000000000F999999F0"
$"0F99999999F000000000F999999F0"
$"0F99999999F000000000F999999F0"
$"0F99999999F000000000F999999F0"
$"0F999999999F000000000F999999F0"
$"0F999999999F000000000F999999F0"
$"0F999
```

```
/* 123456789ABCDEF0123456789ABCDE
   $1E=30 */
$"000000000000FFFFFF000000000000"
$"00000000FFFFaaaaaaFFFF00000000"
$"000000FFaaaaaaaaaaaaaaFF000000"
$"0000FFaaaaaaaaaaaaaaaaaaFF0000"
$"000FaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaF000"
$"00FaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaF00"
$"0FaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaF0"
$"0Faaaaaaaaaaaa FFFFaaaaaaaaaaaaF0"
$"0Faaaaaaaaaaa F0000Faaaaaaaaaaaa F0"
$"Faaaaaaaaaa F000000Faaaaaaaaaaa F"
$"Faaaaaaaaa F00000000Faaaaaaaaaa F"
$"Faaaaaaaaa F00000000Faaaaaaaaaa F"
$"Faaaaaaaaa F00000000Faaaaaaaaaa F"
$"Faaaaaaaaa F00000000Faaaaaaaaaa F"
$"Faaaaaaaaa F00000000Faaaaaaaaaa F"
$"Faaaaaaaaa F00000000Faaaaaaaaaa F"
$"Faaaaaaaaa F000000Faaaaaaaaaa F"
$"0Faaaaaaaaaa F0000Faaaaaaaaaa F0"
$"0Faaaaaaaaaaa FFFFaaaaaaaaaaa F0"
$"0FaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaF0"
$"00FaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaF00"
$"000FaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaF000"
$"0000FaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaF0000"
$"00000FaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaF00000"
$"000000FFaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaFF000000"
$"00000000FFFFaaaaaaFFFFaaaaaaaaaaaaaaaaaaa
```

```
$"00000000000FF555555555FF00"
$"00000FFF00000FF555555555F0"
$"00FFF555FFF0000F55555555F0"
$"0F555555555F0000F55555555F"
$"F55555555555F000F55555555F"
$"F555555555555FFF555555555F"
$"F5555555555555555555555555F"
$"F55555555555555555555555F0"
$"0F555555555555555555555F00"
$"00FF5555555555555555FF000"
$"0000FF555555555555FF00000"
$"000000FF55555555FF0000000"
$"00000000FFFFFFFFF000000000", /*
  =27 */
$"000000FFFFFFFFFFFF00000000"
$"0000FF555555555555FFF00000"
$"00FF5555555555555555FF000"
$"0F555555555555555555555F00"
$"F5555555555555555555555F0"
$"F5555555555555555555555555F"
$"F5555555555555555555555555F"
$"F5555555555555555555555555F"
$"0F55555555555555FFF55555F0"
$"00F555555555555F000F555F00"
$"000FF5555555555F0000FFF000"
$"00000FF55555555FF00000000"
$"0000000FF5555555FF000000"
$"000000000FF555555555FF0000"
$"00000000000FF55555555FF00"
$"00000FFF00000FF55555555F0"
$"00FFF555FFF0000F55555555F0"
$"0F555555555F0000F55555555F"
$"F55555555555F000F55555555F"
$"F555555555555FFF555555555F"
$"F5555555555555555555555555F"
$"F55555555555555555555555F0"
$"0F555555555555555555555F00"
$"00FF5555555555555555FF000"
$"0000FF555555555555FF00000"
$"000000FF55555555FF0000000"
$"00000000FFFFFFFFF000000000";
};
/*-- Fenetre des controles -*/
#Define NumWindCont    $2002
#Define NumControl1    $4000
resource rWindParam1
   (NumWindCont,ResPreLoad) {
fAllocated+fCtlTie+fInfo+fQContent+f
   Zoom+fFlex+fGrow+fRScroll+fClose+
   fTitle,
 NumWindCont,
   /* title ID */
 0,
   /* ref Con */
 {41,10,140,629-23},
   /* Zoom Rect */
 0,
   /* color table id */
 {0,0},
   /* origin */
 {100,640},
   /* data size */
 {100,640},
   /* max height-width */
 {1,1},
   /* scroll amount, hor,ver */
 {0,0},
   /* page amount */
 0,
   /* wInfo Ref Con */
 14,
   /* wInfo height */
 {41,10,140,629-23},
   /* window Position */
 infront,
   /* wPlane */
 0,
   /* Control Ref */
 RefIsResource*$100
   /* descriptor */
};
resource rpString
   (NumWindCont,ResPreLoad) {
 " FrameColor "
};
/*-Mod}le de case @ cocher -*/
resource rControlTemplate
   (NumControl1,ResPreLoad) {
 NumControl1,
 {15,7,0,0},
 CheckControl{{
 0,
fCtlProcNotPtr+fctlWantsEvents+RefIs
   Resource,
 0,
 NumControl1,
 0,
 0,
 {"","",0,0}
 }};
};
resource rpString
   (NumControl1,ResPreLoad) {
 ""
};
/*-----------------------------*/
#Define NumCont1  $1100
#Define NumCont2  $1101
#Define NumCont3  $1102
#Define NumCont4  $1103
#Define NumCont5  $1104
resource rpString
   (NumCont1,ResPreLoad) {
 "FrameColor - $0000"
};
resource rpString
   (NumCont2,ResPreLoad) {
 "TitleColor - $00F0"
};
resource rpString
   (NumCont3,ResPreLoad) {
 "tBarColor  - $0F0F"
};
resource rpString
   (NumCont4,ResPreLoad) {
 "growColor  - $F0F0"
};
resource rpString
   (NumCont5,ResPreLoad) {
 "InfoColor  - $00F0"
};
#Define NumVers   $1200
resource rpString
   (NumVers,ResPreLoad) {
 " Version 0.1 "
};
```

Problèmes de transferts de fichiers entre Macintosh, IBM PC et Apple II ?

InterPom's transmet tous types de fichiers entre les trois types de machine, en local ou à distance par téléphone via Minitel.

◊ Et sans perdre les lettres accentuées...
◊ Et sans erreur de transmission (protocole ALC)...
◊ Et surtout simplement, intuitivement...

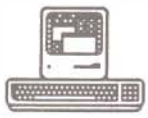
Documentation sur demande à :
Éditions MEV • Tél. : (1) 39 51 24 43 • Minitel : (1) 39 53 04 40 • Fax : (1) 39 49 54 65

Erratum

Page 23 du n° 46, la macro <ba—> comporte une erreur typographique dans la première ligne : lisez j = peek i, au lieu de j peek i.

Sur la disquette n° 47, le programme Phone devait être accompagné d'un fichier "T' que nous avons malenconteusement oublié. L'erreur est réparée, et vous trouverez ce fichier sur la disquette n° 48. Nous vous prions de nous en excuser.

Fortune pour Mac



Thierry Charles

L'apparition depuis 1986 de la possibilité d'avoir des fichiers de démarrage (communément appelés INITs ou cdevs) a, en plus d'avoir augmenté la taille de nos dossiers système, allongé notablement la durée de la phase de démarrage. À ce propos, essayez d'enlever juste une fois tous vos INIT/cdev et redémarrez, vous verrez la rapidité avec laquelle votre bureau apparaîtra...

Le but de cet INIT **Fortune**, qui existe déjà sous différentes formes dans d'autres systèmes d'exploitation tel Unix, est de faire patienter l'utilisateur par une petite histoire drôle, philosophique parfois, dont il pourra se délecter pendant la durée (parfois fort longue) du démarrage.

Il existait déjà un cdev appelé *!Fortune* de Arthur Britto, mais qui a quelques problèmes de compatibilité. De plus, il n'était pas possible d'y ajouter des réflexions de son cru, ou en tout cas pas très facilement (il était au moins nécessaire d'écrire un programme). Ici, non seulement la compatibilité est plus grande mais, en plus, les *fortunes*, présentes dans un fichier à part, peuvent être éditées. On peut également en ajouter très facilement, il suffit pour cela d'avoir l'utilitaire indispensable qu'est ResEdit.

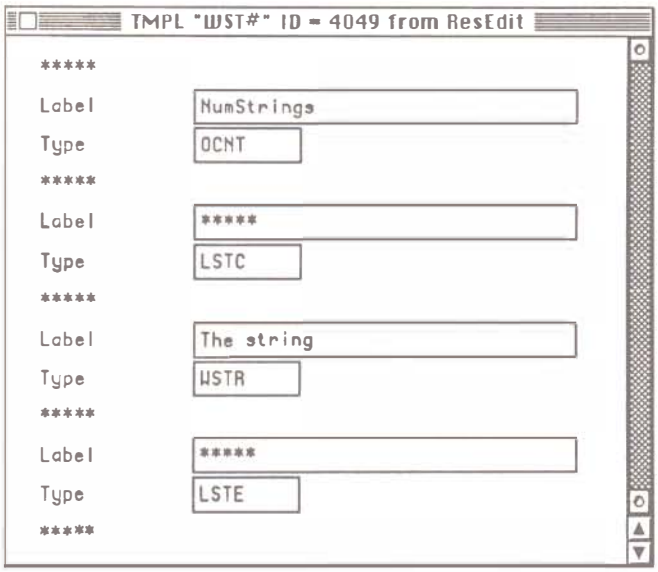
Pour le moment, l'INIT se contente de choisir aléatoirement une pensée et de l'afficher. Un délai de temporisation d'une seconde et demi intervient, puis le processus de boot continue, exécutant les autres INIT/cdevs, et ceci en laissant le texte affiché.

Les Fortunes

Les pensées sont stockées sous forme de ressources de type `WST#`. Il s'agit en fait d'une liste de chaînes de caractères, avec certaines possibilités différentes du type de ressource standard pour créer un liste de chaîne : le type `STR#`.

D'abord, un texte de *fortunes* doit pouvoir bien sûr dépasser la taille des 255 caractères, qui est la limite pour une *string* Pascal. Il faut donc palier ce problème en utilisant non plus un *length byte* mais un *length integer*. Ce type est défini comme étant un *word string*. La ressource permettant de stocker une telle chaîne est `WSTR`, homologue de la ressource '`STR`' pour les strings Pascal standards. Il était absolument impossible de stocker un pensée profonde par ressource, étant donné la lenteur du *resource manager* dès qu'il s'agit de manipuler des fichiers ressources de quelques centaines de ressources différentes. Comme on veut pouvoir dépasser plusieurs milliers d'en-trées, il était tout à fait impossible d'adopter cette option.

Le mieux était donc de créer une ressource pour les '`WSTR`', équivalente à la '`STR#`', mais pour les word strings. Il a fallu pour cela créer sous ResEdit, la ressource template ('`TMPL`') ayant pour nom '`WST#`' et définissant ainsi le masque de saisie d'une liste de chaînes de caractères de type '`WSTR`' :



Il faut également tenir compte du problème de la mémoire occupée au démarrage et ce qu'entraînerait le fait d'avoir toutes les blagues dans une seule ressource (avec, malgré tout, la limite due au fait que le compteur du nombre de chaînes est codé sur un entier, ce qui "limite" le nombre de chaînes de caractères à 32 767 dans une seule ressource). Donc, pour des raisons d'espace mémoire utilisé par l'INIT au démarrage, on s'obligera à limiter à 100 au maximum le nombre de chaînes dans une ressource, ce qui fait en moyenne une ressource avec une taille de 20 à 30 Ko.

Le mécanisme de tirage aléatoire consiste donc en les étapes suivantes :

- ouverture du fichier contenant les fortunes, dont le nom est contenu dans la ressource '*STR* ' d'*ID 128*, présente dans l'INIT fortune. Ce fichier doit être présent dans le dossier système ;
- tirage aléatoire d'une ressource '*WST#*' parmi tous les fichiers ressources ouverts (l'INIT lui-même contient quelques pensées dans le cas où le fichier principal ne serait pas présent) ;
- tirage aléatoire de la plaisanterie dans cette ressource particulière (il est bien sûr tenu compte du nombre de blagues réellement présentes dans cette ressource là) ;
- fermeture du fichier.

Autres paramétrages

On peut modifier la police de caractères et la taille dans lesquels sera affiché le texte de la fortune. Ils sont stockés dans la ressource '*STR#*' d'*ID 128* et est modifiable sous ResEdit. Voici la définition de la ressource au format Rez :

```
resource 'STR#' (128) {
   {  /* array StringArray: 2 elements */
      /* [1] */
      "Monaco",
      /* [2] */
      "9"
   }
};
```

Il est également à noter que la taille du rectangle grisé dans lequel s'affiche la blague est calculée en fonction de ce caractère et de sa taille, ainsi qu'à partir du nombre de lignes de la blague et de la longueur maximum d'une ligne.

MPW

Cet INIT a été réalisé en MPW Pascal, mais il est très facilement portable en Think Pascal, surtout si vous êtes l'heureux acquéreur de la version 3.0.

On trouve également dans cet environnement la possibilité de traiter les ressources sous la forme d'un fichier texte source facilement éditable. On peut même (comme dans ResEdit, mais de façon plus évoluée) définir des masques pour les nouvelles ressources que l'on crée. C'est le cas ici avec la définition de la ressource '*WST#*', que l'on voit ici au format Rez :

```
type 'WST#' {
   integer = $$Countof(StringArray);
   array StringArray {
      wstring;        /* String */
   };
};
```

Le fichier suivant décrit le Make du projet Fortune :

```
#   File:       Fortune.make
#   Target:     Fortune
#   Sources:    Fortune.p Fortune.r
#   Created:    Tuesday 18 June 1990 0:20:29

Fortune.p.o ƒ Fortune.make Fortune.p
   Pascal  Fortune.p

Objects = Fortune.p.o

Fortune.Code ƒ Fortune.make {Objects}
   Link -w -t 'rsrc' -c 'RSED' ∂
      {Objects} ∂
      "{Libraries}"Runtime.o ∂
      "{Libraries}"Interface.o ∂
      "{PLibraries}"PasLib.o ∂
      "{PLibraries}"SANELib.o ∂
      -o Fortune.Code

Fortune ƒƒ Fortune.Code Fortune.r Fortune.rsrc
   Rez Fortune.r -o Fortune -t 'INIT' -c 'Joke'
```

Le fichier ressource Fortune.r se contente d'inclure le fichier ressource auparavant créé par ResEdit Fortune.rsrc et le code généré par le compilateur et le linker :

```
/*
  File: Fortune.r
*/

include "Fortune.Rsrc";
include "Fortune.Code";
```

Envoyez vos Fortunes à la revue Pom's. Dès qu'un certain nombre de nouvelles histoires auront été accumulées, une nouvelle version de Fortune sera alors publiée.

Bibliographie

- **Inside Macintosh Volume 4** : Chapter 29 (pp. 255-257) : *The System Resource File.* Addison Wesley Publishing Company, Inc. Apple Computer, Inc. USA, Sept. 1987, Fourth Édition.
- **ResEdit 1.2 User's Manual** : APDA. Apple Computer, Inc. USA. April 1989.
- **MPW 3.1 Volume 1 & 2** : APDA. Apple Computer, Inc. USA. November 1988.

Exemple de ressource au format Rez décrivant quelques fortunes

```
resource 'WST#' (384, "French & Other Fortunes",
 purgeable) {
  {  /* array StringArray: 19 elements */
    /* [1] */
    "          ykcowrebbaJ ehT\n\n   sevot yhtil"
    "s eht dna ,gillirb sawT'\n      :ebaw eht "
    "ni elbmig dna eryg diD\n       ,sevogorob "
    "eht erew ysmim llA\n        .ebargtuo shta"
    "r emom eht dnA\n\n    !dlihc ym ,kcowrebba"
    "J eht eraweB\"\n    !hctac taht swalc eht "
    ",etib taht swaj ehT\n      nuhs dna ,drib "
    "bujbuJ eht eraweB\n        \"!hctansrednaB "
    "suoimurf ehT\n\n    :dnah ni drows laprov "
    "reh koot ehS\n  – thguos ehs eof emoxnam "
    "eht emit gnoL\n    ,eert mutmuT eht yb eh"
    "s detser oS\n        .thguoht ni elihwa do"
    "ots dnA\n\n   ,doots ehs thguoht hsiffu ni"
    " sa ,dnA\n   ,emalf fo seye htiw ,kcowreb"
    "baJ ehT\n     ,doow yeglut eht hguorht gn"
    "ilffihw emaC\n          !emac ti sa delbru"
    "b dnA\n\n  hguorht dna hguorht dnA  !owt ,"
    "enO  !owt ,enO\n   !kcans-rekcins tnew ed"
    "alb laprov ehT\n   daeh sti htiw dna ,dae"
    "d ti tfel ehS\n        .kcab gnihpmulag t"
    "new ehS\n\n   ?kcowrebbaJ eht nials uoht t"
    "sah dnA\"\n    !lrig hsimaeb ym ,smra ym o"
    "t emoC\n    \"!yallaC !hoollaC  !yad suojb"
    "arf O\n             .yoj reh ni deltrohc e"
    "hS\n\n   sevot yhtils eht dna ,gillirb saw"
    "T'\n     :ebaw eht ni elbmig dna eryg diD"
    "\n      ,sevogorob eht erew ysmim llA\n   "
    "    .ebargtuo shtar emom eht dnA\n\n      "
    "            – Lewis Carroll",
    /* [2] */
    "Debout, les damnés de la terre,\nDebout l"
    "es forçats de la faim,\nLa Raison tonne e"
    "n son cratère,\nC'est l'éruption de la Fa"
    "im.\n\nDu passe, faisons table rase,\nFoule"
    " esclave, debout! Debout!\nLe monde va ch"
    "anger de base,\nNous ne sommes rien, soyo"
    "ns tout!",
    /* [3] */
    "?Programme inintéressant",
    /* [4] */
    "?Error within an error",
    /* [5] */
    "Le médecin a qui vous tirez la langue vo"
    "us le fera payer cher, mon petit.\n      "
    "                                         "
    "  – Chaval",
    /* [6] */
    "Ma mission est de tuer le temps et la si"
    "enne de me tuer a son tour. On est tout "
    "a fait a l'aise entre assassins.\n       "
    "                                         "
    " – E.M. Cioran\n",
    /* [7] */
    "La liaison satellite directe avec le Kre"
    "mlin fonctionne depuis ce matin.",
    /* [8] */
    "Veronese n'avait pas été invité au repas"
    " chez Levy, il le composa d'après des ra"
    "contars.\n                               "
    "                 – Chaval",
    /* [9] */
    "Cimon donna le sein à Pero devant Rubens"
    ", c'est ce que je lui reproche.\n        "
    "                                         "
    "– Chaval",
    /* [10] */
    "La création fut le premier acte de sabot"
    "age.\n                                   "
    "        (E.M. Cioran)",
    /* [11] */
    "Xeroxez vous donnela vie, si vous la per"
    "dez vous en aurez une copie.",
    /* [12] */
    "Puisque toutes ces choses nous depassent"
    ", feignons d'en être les organisateurs.\n"
    "                                         "
    "   Jean COCTEAU",
    /* [13] */
    "Quand le pain est mouillé il faut le boi"
    "re.\n                                    "
    "            – Chaval",
    /* [14] */
    "Tu crois pas que tu en as assez fait pou"
    "r aujourd'hui?",
    /* [15] */
    "Un homme qui se respecte n'a pas de patr"
    "ie. Une patrie, c'est de la glu.\n       "
    "                                         "
    " – E.M. Cioran",
    /* [16] */
    "Que la force soit avec toi!",
    /* [17] */
    "Think dirty!",
    /* [18] */
    "Cerce: terre élue des ringards, province"
    " hantée par les cerceux, les cacoches et"
    " les vivantes ribondes. En réalité tenta"
    "tive de mythification de la boite.\n     "
    "                        (André Frédérique)",
    }
};
```

Source Pascal de l'INIT

```
Unit FortunePoms;
{-------------------------------------------------------}
Inteface
Uses
   MemTypes, QuickDraw, OSIntf, ToolIntf, PackIntf;
{-------------------------------------------------------}
Procedure Fortune; Forward;
Implementation
Const
   JokeRsrcType= 'WST#';
Type
   FontState = Record
      font          : Integer;
      face          : Style;
      mode          : Integer;
      Size          : Integer;
      Justification : Integer;
      color         : LongInt;
      RGBColor      : RGBColor;
      End;
   IntegerPtr= ^Integer;
   IntegerHdl= ^IntegerPtr;
Procedure Get1IndWST(Var theString:Handle; Var theLen: Integer;
strListID:Integer; index:Integer); Forward;
Function  hCenterRect(MainRect, EnterRect:Rect):Rect; Forward;
Function  ColorQDExists:Boolean; Forward;
Function  fGetIndString(theID, TheIndex:Integer):Str255; Forward;
Function  fStringToInt(theString:Str255):Integer; Forward;
Function  fGetString(theID:Integer):Str255; Forward;
Procedure GetFontState(OnthePort:GrafPtr; Var TheState:FontState);
Forward;
Procedure SetFontState(OnthePort:GrafPtr;TheState:FontState); Forward;
Function  GetNumberOfLine(theString: Handle): Integer; Forward;
Function  GetNumberOfLine(theString: Handle): Integer; Forward;
Function  GetMaxNumberOfChars(theString: Handle): Integer; Forward;
{-------------------------------------------------------}
                    Procedure Fortune;
{-------------------------------------------------------
 La procédure principale.
-------------------------------------------------------}
Var
   oldA5: LongInt;
   theTempPort: GrafPtr;
   theMainPort: GrafPtr;
   JokeTextRect: Rect;
   theString,
   theRsrc: Handle;
   theLen,
   theFontNum,
   JokesFileRefNum,
   numWSTR,
   theRsrcIndex,
   theID,
   theIndex,
   numOfJokesInThisRsrc,
   numberOfLines,
   maxNumberOfChars,
   LineHeight,
   hSize,
   theResult: Integer;
   theType: ResType;
   dumStr: Str255;
   theFontState: FontState;
   theFontInfo: FontInfo;
   theSysRec: SysEnvRec;
   theDelay: LongInt;
Begin
MaxApplZone;
MoreMasters;
InitGraf(@thePort);
InitFonts;
InitWindows;
InitDialogs(Nil);
InitMenus;
InitCursor;
TEInit;
FlushEvents(everyEvent, 0);
HideCursor;
theResult:=SysEnvirons(1,theSysRec); { Version 1 shouldn't fail }
GetFontState(thePort,theFontState);
GetDateTime(randSeed);
GetFNum(fGetIndString(128,1),theFontNum);
TextFont(theFontNum);
TextSize(fStringToInt(fGetIndString(128,2)));
GetFontInfo(theFontInfo);
With theFontInfo Do
```

```
   LineHeight:=ascent+descent+leading+1;
theResult:=SetVol(Nil,theSysRec.sysVRefNum);
JokesFileRefNum:=OpenResFile(fGetString(128));
numWSTR:=CountResources(JokeRsrcType);
theRsrcIndex:=Abs(Random) mod numWSTR; theRsrcIndex:=theRsrcIndex+1;
theRsrc:=GetIndResource(JokeRsrcType,theRsrcIndex);
GetResInfo(theRsrc,theID,theType,dumStr);
numOfJokesInThisRsrc:=IntegerHdl(theRsrc)^^;
theIndex:=Abs(Random) mod numOfJokesInThisRsrc;
theIndex:=theIndex+1;
GetIndWST(theString,theLen,theID,theIndex);
numberOfLines:=GetNumberOfLine(theString);
maxNumberOfChars:=GetMaxNumberOfChars(theString);
PenNormal;
hSize:=15+(maxNumberOfChars*(theFontInfo.widMax));
If hSize>500
  Then hSize:=500;
SetRect(JokeTextRect,0,30,hSize,40+(LineHeight*numberOfLines));
JokeTextRect:=hCenterRect(screenBits.bounds,JokeTextRect);
EraseRect(JokeTextRect);
InsetRect(JokeTextRect,2,2);
PenSize(2,2);
PenPat(gray);
FrameRect(JokeTextRect);
InsetRect(JokeTextRect,4,4);
CloseResFile(JokesFileRefNum);
HLock(theString);
TextBox(theString^,theLen,JokeTextRect,TEJustLeft);
HUnlock(theString);
SetFontState(thePort,theFontState);
Delay(100,theDelay);
End;
{-------------------------------------------------------}
  Function GetNumberOfLine(theString: Handle): Integer;
{-------------------------------------------------------
 Renvoie le nombre de lignes que contient le handle (sur du texte)
theString.
-------------------------------------------------------}
Var
   i: LongInt;
   theCount: Integer;
Begin
GetNumberOfLine:=1;
If theString<>Nil
  Then Begin
       HLock(theString);
       theCount:=0;
            For i:=0 to GetHandleSize(theString) Do
               If ord(Ptr(Ord4(theString^)+i)^)=13
                     Then theCount:=Succ(theCount);
       GetNumberOfLine:=Succ(theCount);
            HUnlock(theString);
            End;
End;
{-------------------------------------------------------}
Function GetMaxNumberOfChars(theString: Handle): Integer;
{-------------------------------------------------------
 Renvoie le nombre de lignes que contient le handle (sur du texte)
theString.
-------------------------------------------------------}
Var
   i: LongInt;
   theMax,
   charCount: Integer;
Begin
GetMaxNumberOfChars:=1;
If theString<>Nil
  Then Begin
       HLock(theString);
            theMax:=0; charCount:=0;
            For i:=0 to GetHandleSize(theString) Do
               If ord(Ptr(Ord4(theString^)+i)^)<>13
                     Then charCount:=Succ(charCount)
                           Else Begin
                                 If CharCount>theMax
                                        Then theMax:=charCount;
                                    CharCount:=0;
                                    End;
       GetMaxNumberOfChars:=theMax;
            HUnlock(theString);
            End;
End;
{-------------------------------------------------------}
Procedure GetIndWST( Var theString:Handle; Var theLen: Integer;
strListID:Integer; index:Integer);
{-------------------------------------------------------
 Renvoie dans 'theString' et 'theLen', la chaine présente dans la
ressource 'WST#', ayant pour id 'theID', et étant à la position d'index
'theIndex'.
-------------------------------------------------------}
Var
   DumWStrHdl: Handle;
   DumWStrPtr: Ptr;
   NbWSTR:     Integer;
   CurString:  Integer;
Begin
DumWStrHdl:=GetResource(JokeRsrcType,strListID);
NbWSTR:=IntegerHdl(DumWStrHdl)^^;
If index<=NbWSTR
   Then Begin { ok, il y a ce String là }
        HLock(DumWStrHdl);
        HNoPurge(DumWStrHdl);
        DumWStrPtr:=DumWStrHdl^;
        DumWStrPtr:=Ptr(Ord4(DumWStrPtr)+2);
        CurString:=1;
        While CurString<index Do
           Begin
DumWStrPtr:=Ptr(Ord4(DumWStrPtr)+IntegerPtr(DumWStrPtr)^+2 { Size of
Length Word });
           CurString:=CurString+1;
           End;
        theLen:=IntegerPtr(DumWStrPtr)^;
                     theString:=NewHandle(theLen); { Size of the long
string }
                     HLock(theString);
                     DumWStrPtr:=Ptr(Ord4(DumWStrPtr)+2);
                     BlockMove(DumWStrPtr,TheString^,theLen);
                     HUnlock(theString);
        HUnlock(DumWStrHdl);
        HPurge(DumWStrHdl);
        End
   Else Begin
        TheString:=Nil;
                     theLen:=0;
                     End;
End;
{-------------------------------------------------------}
  Function hCenterRect(MainRect, EnterRect:Rect):Rect;
{-------------------------------------------------------
 Justifie le rectangle 'EnterRect' par rapport à MainRect sur
l'horizontale.
-------------------------------------------------------}
Var
   width,height,
   ScreenWidth,ScreenHeight:Integer;
   FirstPt,SecondPt:Point;
   WorkRect:Rect;
Begin
With EnterRect Do
   Begin
   width:=right-left;
   End;
With MainRect Do
   Begin
   ScreenWidth:=right-left;
   End;
FirstPt.h:=(ScreenWidth-width) Div 2;
FirstPt.V:=EnterRect.top;
SecondPt.h:=FirstPt.h+width;
SecondPt.v:=EnterRect.bottom;
Pt2Rect(FirstPt,SecondPt,WorkRect);
If WorkRect.top<24
  Then WorkRect.top:=29;
hCenterRect:=WorkRect;
End;
{-------------------------------------------------------}
              Function ColorQDExists:Boolean;
{-------------------------------------------------------
   Renvoie true si ColorQuickDraw existe, false sinon.
-------------------------------------------------------}
Const
   ROM85Loc = $28E;
   TwoHighMask = $C000;
Type
   WordPtr = ^Integer;
Var
```

Suite page 57...

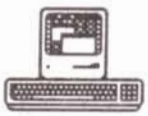
Partager son dur avec celui du voisin —qu'il ait un Mac, un PC (avec ⍟TOPS Dos™) ou qu'il travaille sur station Sun (⍟TOPS Sun™)— est facile lorsqu'on possède ⍟TOPS.

La messagerie, les mailings, les boîtes aux lettres, les conversions de fichiers, avec mots de passe ou non, fonctionnent 24 heures sur 24 à la vitesse "grand V", grâce à ⍟TOPS FlashBox™, qui accélère trois fois la vitesse de transmission du réseau AppleTalk.

⍟TOPS Spool™ vous permettra d'imprimer en tâche de fond, pendant que vous travaillerez sur le fichier de l'un de vos collaborateur.
Si vous voyez une fenêtre surgir, c'est que quelqu'un vous envoie une lettre ou un note de service par l'intermédiaire de ⍟TOPS Inbox™, véritable centre de tri qui sait, pour vous prévenir, patienter jusqu'au petit matin 8 heures s'il le faut, lorsque vous avez du courrier mais que votre micro est éteint.

Si la place vous manque toujours sur votre disque dur, pourquoi ne pas installer les fichiers ou applications sur le dur de votre voisin, tout en profitant de ceux-ci sans qu'ils ne vous prennent tous les précieux octets dont vous avez tant besoin ?

M. Godefroid



Essai : TOPS

Installer ⍟TOPS

Parmi les disquettes qu'on trouve lorsqu'on ouvre pour la première fois la boîte, deux sont parfaitement identiques, à l'exception du petit numéro qui se trouve au dos.

⍟TOPS est fourni pour deux utilisateurs au moins ; à chaque utilisateur correspond un numéro qui va permettre à ⍟TOPS de le reconnaître sur le réseau (cela exclut bien évidement que deux personnes puissent s'inscrire sur le même réseau avec le même numéro). L'installation est l'enfance de l'art, puisqu'il n'y a rien d'autre à faire qu'à double-cliquer sur l'icône *Installer*,

puis cliquer sur les boutons *Installer* et *Quitter* lorsque c'est terminé. Vous êtes d'ores et déjà sur le réseau (qui nécessite au moins deux personnes). À partir de ce moment, ⍟TOPS est en accessoire de bureau et vous allez pouvoir communiquer avec vos partenaires.

À l'ouverture apparaît une fenêtre fixe, sur laquelle figurent votre disque dur et le réseau sur lequel vous allez, soit publier un dossier, soit pouvoir travailler sur un dossier qu'un autre a publié. Même si vous n'avez pas lu la documentation, le fonctionnement est assez instinctif et l'aide en ligne réellement bien faite.

En cliquant sur le bouton *Aide*, une petite fenêtre apparaît, vous donnant votre numéro sur le réseau et des infos générales sur ⍟TOPS. Si vous sélectionnez ce même bouton en insistant un peu plus longuement, un pop-up menu à un seul item apparaît, et vous donne une aide beaucoup plus détaillée : plusieurs fenêtres apparaissent (une par bouton) chacune d'elles donnant accès à toutes les informations sur chaque fonction, avec un ascenseur. Ainsi, quelle que soit l'opération que vous êtes en train d'effectuer, une aide vous est accessible. Cela va même plus loin car lorsqu'un dossier, un serveur, ou un disque dur, est sélectionné, ⍟TOPS vous donne les informations le concernant. À l'usage, vous découvrirez vite des raccourcis-clavier.

Ouvrir

Cette fonction vous permet, du côté de votre disque dur, d'ouvrir et d'aller chercher n'importe quel fichier ou dossier. Elle vous permet également de changer votre nom sur la liste des serveurs. ⍟TOPS étant parfaitement cohérent avec l'interface Macintosh, les doubles-clics et autres raccourcis sont bien entendu acceptés.

Publier

Publier, c'est mettre des ressources, telles que des fichiers, des im-

primantes, ou tout autre périphérique à la disposition d'autres stations du réseaux. Pour les fichiers, ce peut être avec ou sans mot de passe, à scripteurs unique ou multiples (c'est-à-dire que le premier qui accède à un fichier serveur possède le droit d'écrire, les autres y accédant simultanément ne l'auront que dans le cas des scripteurs multiples). Une fonction sauvegarde vous évite de devoir publier votre dossier à chaque fois que vous rallumez votre Macintosh.

Attacher

Afin de disposer d'un fichier ou d'un dossier éloigné comme si c'était le vôtre propre installé sur votre disque dur, la fonction "*attacher*" ne demande qu'à être cliquée pour installer ce dossier sur votre bureau au même titre qu'un disque ou une disquette en ligne ; il apparaîtra avec l'icône :

TOPS

Bien entendu, l'opération est mémorisable pour éviter de la renouveler à chaque redémarrage.

Zones

Les zones sont des sous-ensembles logiques d'un groupe plus large de réseaux interconnectés et reliés par des ponts. Elles permettent de subdiviser un réseau important (secrétariat, comptabilité...). Cette partie s'ouvre comme un dossier. Apparaissent à l'intérieur toutes les personnes ayant mis un fichier, un dossier, ou même tout un disque dur en accès au réseau : les serveurs.

Serveurs

Ce sont les stations mettant leurs ressources (telles que fichiers, imprimantes...) à la disposition d'autres stations du réseau. Depuis l'accessoire de bureau, vous pouvez copier des fichiers de votre Mac vers un serveur, ou vice-versa. Vous pourrez convertir un fichier en format texte, et le visualiser depuis votre NDA. MacLinkPlus/TOPS est là pour la traduction des données en différents formats (PC, Mac, Unix...).

TOPS Spool

TOPS Spool vous permet d'imprimer sur une LaserWriter ou compatible tout en travaillant simultanément sur d'autres documents. Il est évidement compatible avec les zones et ponts du réseau ainsi qu'avec les polices de caractères téléchargeables ; son installation est aussi rapide que TOPS NDA et ne nécessite pas de Mac ni de disque dur dédié.

TOPS Spool est compatible avec la commande Print ou Cmd-P, vous aurez accès directement au Spooler par le menu . Vous pourrez de là, indiquer l'heure de début et de fin d'impression, arrêter une impression en cours et imprimer une page de couverture qui indique "quand-où-comment-quoi-par-qui" sur ce qui est imprimé. Si l'impression venait à s'arrêter pour une quelconque raison (ces petites choses qui n'arrivent pas qu'aux autres hélas, un "plantage" par exemple), TOPS Spool garde en mémoire les tâches d'impression et reprend votre impression là ou elle s'était interrompue. Pratique en cas de mailing, je peux vous l'assurer.

Depuis n'importe quelle application au standard Macintosh, vous pourrez envoyer vos impressions sur un fichier TOPS de file d'attente qui les redistribuera lui-même sur les différentes imprimantes du réseau, même sur la Linotronic qui se trouve à trois cents mètres de là, dans une autre zone.

SoftTalk

Dans l'ensemble, TOPS fonctionne bien, l'aide en ligne est en français, d'accès facile. Le tout est rapide, excepté quand vous avez le malheur de vouloir lire un fichier alors que son serveur est en train de travailler ou d'imprimer (sauf en tâche de fond) ; prenez donc votre mal en patience, votre Mac vous a entendu et fera tout ce que vous lui direz... bientôt ! TOPS prend 275Ko sur le disque, TOPS Spool en prend 677, ils ne présentent pas d'incompatibilité avec le Finder, mais quelques traces d'humour dans la personnalisation des serveurs par des icônes inattendus (le mien est une tortue, c'est vrai que mon Mac Plus n'a pas la prestance d'un Mac II !).

TOPS InBox

TOPS InBox se présente en accessoire de bureau ou en application, c'est un logiciel un peu lourd, mais cela vaut la peine : il est très astucieux, efficace, rapide et conforme aux normes de l'interface du Mac.

Inbox n'est réellement intéressant que quand vous êtes un certain nombre sur un réseau, disons plus de trois, il l'est encore plus si votre réseau est partagé entre différents standards. L'installer est toute une épopée, surtout que la documentation et l'aide en ligne sont en anglais (j'ai d'ailleurs fait appel au service d'information technique de la Commande Électronique que je vous recommande vivement). La présentation à l'écran de l'aide et de l'installation est redoutable, à croire que ce ne sont pas les mêmes personnes qui ont fait cette partie et la partie application à proprement parler.

Ses capacités

Inbox autorise jusqu'à 20 boîtes aux lettres sur un même réseau, Inbox Plus en autorise davantage et dans certain cas, la communication avec d'autres systèmes électroniques de courrier. Il vous permettra principalement :

- ✔ d'envoyer et recevoir des "mémos" et des "mémos téléphone" ;

- ✔ d'envoyer et recevoir des fichiers, documents ou applications ;
- ✔ de ranger vos messages et les relire quand bon vous semble ;
- ✔ d'envoyer des "copies carbone" à d'autres personnes que votre premier correspondant ;
- ✔ de trier vos messages par date, sujet, expéditeur ou status ;
- ✔ d'incorporer des fichiers texte dans vos messages ;
- ✔ de disposer d'un carnet d'adresses, avec lequel vous pourrez faire un mailing ;
- ✔ d'envoyer tous les mémos qui seront automatiquement (ou non) sauvés et imprimés.

Il vous permettra en plus de faire des recherches dans votre courrier électronique avec des critères de sélections tels que : *Commence par... Fini par... Contient...*

Chaque boîte aux lettres est accessible depuis le Macintosh de son utilisateur (avec mot de passe ou pas, au choix), mais aussi depuis un autre, à condition de connaître le mot de passe. Une boîte aux lettres publique est accessible par tous à la lecture comme à l'écriture.

Vous pourrez trier tous vos messages par sujet, expéditeur, date ou status. vous pourrez aussi les stocker dans des "storage boxes" ou dossiers, comme bon vous semble. Vous pourrez également effectuer des recherches dans vos anciens messages selon des critères tel que : *Commence par... Fini par... Contient...*

TOPS sait aussi gérer les fenêtres (mémoriser les tailles et les positions) et les polices de caractères (il vous sera possible d'installer celle de votre choix par défaut).

SoftTalk

Tout cela fonctionne très bien, cependant il est à regretter que TOPS ne dispose pas d'une fonction sonore pour prévenir des éventuelles transactions entre stations. L'accessoire de bureau est, à la pratique, équivalent à un appel à l'application, ce qui est un peu long au démarrage et n'autorise pas l'emploi simultané avec une autre application (il faut quitter par –Q), sauf sous Multi-Finder. Mais on supportera d'attendre quelques instants lorsqu'on démarre ou que l'on quitte en échange du temps que l'on peut gagner.

Son insidieux fichier TOPS prep provoque des `Error -91` dès que vous essayez d'imprimer depuis une application quelconque, et vous aurez beau le glisser hors du dossier système et redémarrer (non sans pester, au bout de la Nième fois), rien n'y fait. J'ai donc retiré tout Inbox pour vous imprimer cet article. Hormis cela et en résumé, TOPS InBox est un accessoire de bureau complet et puissant, vivement qu'il soit en français, pour que l'on puisse en profiter pleinement.

TOPS 3.0 est un produit diffusé par **La Commande Électronique**, disponible chez tous les revendeurs. Prix : 2 900 F TTC.

Suite de la page 54.

```
Wd:=Pointer(ROM85Loc);
ColorQDExists:=(BitAnd(Wd^,TwoHighMask)=0);
End;
{-------------------------------------------------------}
 Function fGetIndString(theID,TheIndex:Integer):Str255;
{-------------------------------------------------------
 Renvoie le String présent dans la resource STR# d'id 'theID', à
l'index 'theIndex'. Appel en interne à la procédure GetIndSring
(Utilities Toolbox)
-------------------------------------------------------}
Var
   DumStr:Str255;
Begin
GetIndString(DumStr,theID,TheIndex);
fGetIndString:=DumStr;
End;
{-------------------------------------------------------}
    Function fStringToInt(theString:Str255):Integer;
{-------------------------------------------------------
 Fonction renvoyant l'integer contenu dans theString (utilisation du
Binary-decimal Conversion Package : StringToNum)
-------------------------------------------------------}
Var
   DumLong : LongInt;
   theInt  : Integer;
Begin
fStringToInt:=0;
StringToNum(theString,DumLong);
theInt:=dumLong;
fStringToInt:=theInt;
End;
{-------------------------------------------------------}
        Function fGetString(theID:Integer):Str255;
{-------------------------------------------------------
 Renvoie le String présent dans la resource STR  d'id 'theID'. Appel en
interne à la fonction GetSring (Utilities Toolbox)
-------------------------------------------------------}
Var
   DumStr:Str255;
   DumStringHandle:StringHandle;
Begin
DumStringHandle:=GetString(theID);
DumStr:=DumStringHandle^^;
fGetString:=DumStr;
End;
{-------------------------------------------------------}
 Procedure GetFontState(OnthePort: GrafPtr; Var TheState: FontState);
{-------------------------------------------------------
Sauvegarde dans 'theState' les informations QuickDraw sur l'écriture de
texte dans le port graphique 'OnThePort' (Le Type FontState est défini
dans l'en-tête de la UNIT).
-------------------------------------------------------}
Begin
With OnthePort^,TheState Do
    Begin
    font:=txFont;
    face:=txFace;
    mode:=txMode;
    size:=txSize;
          color:=fgColor;
    End;
End;
{-------------------------------------------------------}
       Procedure SetFontState(OnthePort:GrafPtr;TheState:FontState);
{-------------------------------------------------------
 Restaure, à partir des informations QuickDraw sur l'écriture de texte
contenues dans 'theState' celles du port graphique 'OnThePort'.
-------------------------------------------------------}
Begin
With OnthePort^,TheState Do
    Begin
    txFont:=font;
    txSize:=size;
          fgColor:=color;
    End;
End;
End.
```

Marcelle Godefroid

Voici un logiciel de manipulation de caractères sur Macintosh apportant une fonction clé qui manquait sur le marché de la PAO : la fabrication de titres et logos formés d'images simples et de texte.

Pour déformer, tordre, courber des polices de caractères, il y a déjà LetraStudio me direz-vous. Je vous arrête de suite, car ces deux logiciels n'ont absolument pas les mêmes fonctionnalités (ni les mêmes prix !). Avec TypeStyler, vous pouvez donner une forme à une lettre, et l'appliquer sur toute la police, et même la mémoriser pour d'autres polices, par exemple toutes celles que vous avez dans votre système, mais oui !

TypeStyler 1.01

Lettre par lettre ou phrases entières et objets graphiques de la bibliothèque interne peuvent être retravaillés avec les fonctions suivantes :

- ✔ les caractères peuvent être remplis de 64 nuances de gris ;
- ✔ 126 motifs modifiables en 256 couleurs et remplissage gradué linéaire ou radial, ou passage gradué d'un motif à un autre (avec possibilité de choisir les couleurs de début et fin) ;
- ✔ ombres projetées tridimensionnelles ou télescopiques, avec sélection de la source de lumière, de la couleur, du motif, des contours internes et externes, des dégradés avant ou arrières ;
- ✔ possibilité d'écrire des textes circulaires éditables selon n'importe quels diamètres, types d'arc ou hauteurs ;
- ✔ rotation des textes, symétrie, réglage d'approche des mots et des lettres, d'interligne, chevauchement, arrière et avant plans, alignements ;
- ✔ Pliage, compression, étirement, rotation, torsion...

TypeStyler fonctionne avec toutes les imprimantes compatibles PostScript, toutes les polices PostScript et les polices Adobe de type 1. Il transforme les polices à l'import en polices SmoothFont qu'il gère, puis les exporte en PostScript. Vous pourrez importer vos dessins en format Pict ou EPS et exporter votre travail achevé vers des applications telles que : PageMaker, QuarkXPress, Illustrator 88, DrawingTable, etc.

Bref, avec tous ses raccourcis clavier, son interface au standard Macintosh, sa simplicité quasi-instinctive d'utilisation, TypeStyler fait un superbe complément pour les amateurs de PAO

bien faite. Seulement, il vous faudra être un amateur bien équipé : c'est vrai qu'il fonctionne sur tous les Mac (à

l'exception du 512), mais quelle lenteur lorsque vous n'avez pas de Mac II ! Pour le MultiFinder, offrez-vous un minimum de 2Mo de Ram, sinon rien. Il est à regretter également l'obligation d'ouvrir des fenêtres annexes pour chaque fonction un peu sophistiquée, cela n'accélère pas vraiment le travail. Pour vous faire patienter, un adorable petit pinceau danse à l'écran, en lançant des gouttelettes de peinture partout, cela collabore à la sympathie générale du logiciel, mais n'accélère évidemment rien.

TypeStyler est distribué en français par **Softmart** au prix de 3 550 F TTC.

En Bref :

les dernières nouveautés d'Apple

Apple France annonce la sortie de deux imprimantes Laser :

- ✔ **la Personnal LaserWriter SC**, possédant un microprocesseur Motorola 68000 et 1Mo de mémoire vive, avec une résolution de 300 points par pouce, elle n'accepte pas le Postcript.

  Son prix : 15 300 F.
- ✔ **la Personal Laser-Writer NT**, PostScript et partageable, 2Mo de Ram extensible à 8Mo, elle possède 35 polices intégrées. La NT comprend les émulations HP LaserJet Plus et Diablo 630 pour l'impression de documents non PostScript.

  Son prix : 24 800 F.
- ✔ Parallèlement, la **LaserWriter SC** disparaît du catalogue, tandis que le prix de la **LaserWriter II NT** baisse de 14% (33 100 F), et celui de la II NTX descend de -8% (40 200 F).
- ✔ Apple annonce également la disponibilité d' **A/UX 2.0**, nouvelle version du système Unix d'Apple. Cette version apporte les avantages Mac à ceux qui travaillent sous Unix.

Apple Computer France
12, avenue de l'Océanie
Z.A. de Courtabœuf
91956 Les Ulis Cedex.
☎ (1) 69 86 34 00

À toute vitesse...

Dicom Vision et Ingénierie vient de présenter **Wysicut**, une machine de type fraiseuse équipée sur ses trois axes de moteurs pas à pas. Contrôlée directement par un Macintosh, elle est livrée avec l'application **Dixie.Z**, bâtie sur deux modules distincts :

- ✔ la préparation et le positionnement des contours à dé-couper ;
- ✔ l'exécution de la commande directe en temps réel.

Configuration minimale : Mac Plus ou Mac SE 2 Mo.
Prix : à partir de 124 530 F.

Dicom Vision et Ingénierie
6, avenue des Andes
91956 Les Ulis Cedex.
☎ (1) 64 46 07 11

De toutes les couleurs...

Apple présente trois nouvelles cartes vidéo **NuBus** pour Mac modulaires :

Carte vidéo standard 4·8 :
Fonctionne sur l'ensemble des moniteurs Apple et permet d'afficher jusqu'à 256 couleurs ou niveaux de gris. Extensible en 8·24.

Carte vidéo étendue 8·24 :
Un affichage de qualité photographique sur l'ensemble des moniteurs de la gamme Apple pouvant aller jusqu'à 16,7 millions de couleurs.

Carte vidéo accélérée 8·24 :
Dispose de toutes les fonctionnalités de la carte étendue 8.24 et, de plus, accélère jusqu'à 30 fois la vitesse de tracé à l'écran. Elle agit sur tous les moniteurs connectés au même macintosh.

L'utilisation de ces cartes requiert le système 6.0.5 et 2Mo de Ram pour les cartes 8·24.

La carte Video étendue 8·24 est chez tous les revendeurs au prix (conseillé) de 5 000 F. Les autres cartes seront commer-cialisées très prochainement.

Les news

Ariel Sebban

Beaucoup de rumeurs circulent concernant les nouveaux produits qu'Apple nous concocte dans le plus grand secret (sic). Une partie des annonces pourrait être faite pour AppleExpo.

Pour l'instant, tout ce dont on peut être à peu près sûr concerne les imprimantes (voir encadré dans ce numéro). Face à un marché qui se déchaîne dans le domaine, en particulier avec la **DeskWriter** de **Hewlett-Packard**, Apple ne peut rester sans réagir, faute de se voir ravir le quasi-monopole que la firme de Cupertino avait su maintenir, surtout grâce à sa capacité d'écrire des drivers satisfaisants. Mais les programmeurs apprennent vite, et rares sont les choses établies plus de deux ans. Quoi qu'il en soit, ce sera de toutes façons tout bon pour les consommateurs que nous sommes.

Unités centrales

En matière d'unités centrales, les nouveaux modèles prévus sont au nombre de trois, dont deux peut-être pour octobre. Le **Mac IIsi** (?) carrossé à la IIcx, avec un 68030 à 20 Mhz, une carte couleur 8 bits intégrée, un seul slot d'extension et un prix de l'ordre de 3 000 $. Le **Mac xo** (?) doté d'un 68000 à 8 Mhz, sans connecteur d'extension est, lui, destiné à remplacer pour 1 500 $, le Mac Plus. Début 1991,devrait sortir le **Mac Lc** (?) disposant d'un 68020 à 20 Mhz, et la couleur sur 4 bits, pour environ 1 600 $. La sortie de ces produits devrait tirer les prix du reste de la gamme vers le bas ; il n'y plus qu'à attendre... Quant au système 7, il existe, en version bêta très buguée. La première version stable grand public devrait sortir en janvier prochain. En attendant, les développeurs planchent dessus, et j'ai pu apprécier pour vous tout récemment ce que Claris nous concocte.

Claris, toujours plus

C'est à Londres que **Claris France** m'a invité avec quelques confrères de la presse Macintosh, pour assister à une conférence de presse sur les stratégies logicielles des prochaines années. D'un point de vue "philosophique", les prochains produits se voudront toujours plus simples d'utilisation et accessibles aux plus grand nombre. Grâce à HyperCard, une aide en ligne sera systématiquement accessible pour tous les programmes de la gamme. Le travail en groupe sera privilégié par l'accessibilité des fichiers en réseau, même sans serveur dédié, à l'instar de FileMaker II.

L'œcuménisme total est rendu possible par la technologie XTND, sur laquelle je vous avais promis un article mais qu'un manque de temps me fait reporter au prochain numéro.

En bref cette technologie, proposée à l'ensemble du monde Mac, permet les lectures/écritures dans quasiment tous les formats de fichiers existant à ce jour. Vous voulez faire un mailing sous MacWrite II, avec des données issues de dBase sur un PC, pas de problèmes XTND y pourvoit, et ce sans passer par AFE, ni par quelque procédure complexe de traduction de fichiers. Les produits **Claris** sont et resteront pour le Mac (sauf AppleWorks bien sûr). Les 80 % de parts possédées par Apple, doivent y être pour quelque chose, d'autant plus que l'on retrouve dans la bouche de Yogen Dalal, son président, les mêmes appréciations sur Windows que Marylène Delbourg Delphis, d'ACI (voir interview dans le même numéro).

Pour ce qui est des produits, outre l'annonce de **ClarisCAD 2.0** et **FileMaker Pro**, nous avons pu rêver sur ce que les programmeurs nous réservent, grâce au système 7, en particulier la communication inter-application ou IAC, dont je vous ai déjà longuement parlé. La politique de Claris sera de développer au maximum cette IAC, qui permettra aux programmes de s'envoyer des messages de commande, plutôt que de gonfler les fonctionnalités de chaque logiciel. D'autre part, Claris a acheté une partie du moteur logiciel de Wingz, ce qui, à terme, mettra la 3D dans MacDraw et FileMaker, ainsi que des fonctions de tableur dans MacProject et ClarisCAD. Nous avons pu assister à une époustouflante démonstration, entre ClarisCAD et FileMaker. Imaginez le plan d'une maison fait sous CAD, dont chaque élément est noté et tarifé sous FileMaker. Vous

dupliquez un objet dans la maison, une table par exemple, celle-ci s'est aussi dupliquée dans la base et le devis global est aussitôt mis à jour.

Autre exemple : soit une carte de géographie dans CAD, dont toutes les villes sont décrites dans FileMaker. Vous en sélectionnez quelques-unes sur la carte, la sélection se fait automatiquement dans la base de données. De même vous recherchez les villes de plus de tant d'habitants dans la base, elles sont immédiatement sélectionnées sur la carte. Il faut le voir pour se rendre compte des perspectives extraordinaires qu'ouvre cette communication entre applications. Le plus extraordinaire, c'est que cela est également possible à travers un réseau ! Beaucoup de mes confrères présents ont cru bon de rester impassibles et blasés. Peut-être ai-je gardé des yeux d'enfants en la matière, mais je peux vous dire qu'un avenir relativement proche nous promet des merveilles. Pour clore la journée, nous avons pu voir les nouvelles versions de ClarisCAD et de FileMaker. Je vous parle de ClarisCAD un peu plus loin, et j'en profiterai pour vous toucher deux mots de la version 2.0 qui nous arrivera en septembre.

Les imprimantes Hewlett-Packard partageables

Je vous ai parlé récemment de la DeskWriter, et je vous disais plus haut qu'elle était en train de ravir le monopole d'Apple. De nouvelles fonctionnalités vont la rendre encore plus attractive, et relativement moins coûteuse. Désormais, cette imprimante sera dotée en série d'un connecteur AppleTalk, avec la possibilité pour les premiers acheteurs, d'une mise à jour. Mais ce n'est pas tout. HP propose aussi sa très célèbre **LaserJet**, adaptée pour le Mac. Interface LocalTalk, langage PostScript sur cartouche, 2Mo de mémoire vive, la LaserJet III, se pose en concurrente directe de la NTX d'Apple, pour le prix de la NT.

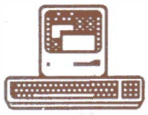
De plus, HP utilise pour cette imprimante une technique de points variables, diminuant encore les effets d'escaliers, accroissant ainsi la résolution apparente à l'impression. Visiblement HP a décidé de se tailler une bonne part du marché Macintosh, preuve que ce marché est porteur, et s'en donne les moyens. Au niveau du logiciel, ces imprimantes utilisent directement les drivers standard d'Apple, gage d'une totale compatibilité. Je vous communiquerai les prix en France, dans le prochain numéro. En tous cas, ne vous précipitez pas aujourd'hui pour acheter une Laser Apple, septembre va nous apporter de bien bonnes nouvelles.

DataPack Mass MicroSystems

Il y a quelques numéros, j'avais fait une revue des nouveaux supports de données, et en particulier les systèmes de disques durs amovibles, construits autour d'une mécanique **Syquest**. Ce type de lecteur permet de disposer d'une capacité de stockage quasi-illimitée en tranches de 45Mo. Complément idéal pour les sauvegardes, les graphistes apprécieront aussi ce moyen souple pour ranger des images par catégories par exemple. Les lecteurs de ce type se démocratisent, et l'on est à peu de chose près au même niveau de prix que ceux des USA.

À cette occasion, un bref retour en arrière montre combien les choses ont changé, surtout au niveau des mentalités des importateurs/distributeurs, et l'article que j'avais écrit sur le prix des disques durs, il y a bientôt deux ans, est aujourd'hui complètement dépassé, et nous ne pouvons que nous en réjouir.

Cette remarque faite, la société **Symbiotic**, m'a permis de faire des tests plus approfondis sur le **DataPack** de **Mass MicroSystems**, un des meilleurs appareils de ce genre selon certaines revues américaines. Carrossé pour servir de support à un Plus ou un SE, le disque amovible

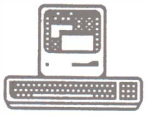


existe aussi aux dimensions Mac II tous modèles. La carcasse est en métal, gage d'une solidité certaine.

L'utilisation est on ne peut plus simple, une prise SCSI à connecter avec celle du Mac, un numéro de SCSI accessible par un sélecteur (un peu trop facile d'accès à mon sens), une prise de courant, et voilà la machine prête. Après avoir glissé la cartouche dans le lecteur, mis en marche et attendu l'allumage du voyant vert de fonctionnement , on se retrouve avec un périphérique reconnu comme un banal disque dur.

Le temps d'accès est de 25 ms, soit un temps parmi les meilleurs. La duplication de 10Mo prend moins de deux minutes. Au niveau de la flexibilité, la cartouche est vue comme une grosse disquette, et il est possible de la changer en cours de session, à condition de la "démonter" du bureau, d'éteindre l'appareil, mais pas forcément le Mac, et de remonter la nouvelle cartouche grâce à SCSI tools, cet accessoire de bureau permettant de mettre à jour une chaîne SCSI. Accessoire que vous trouverez d'ailleurs sur la disquette de ce mois. Des précautions particulières devront être prises lors de l'introduction ou de l'éjection d'une cartouche, toujours machine éteinte, sinon vous prendrez le risque de vous retrouver avec la tête de lecture fusillée.

Au niveau logiciel, le DataPack est livré avec un utilitaire de formatage des cartouches, permettant de créer des partitions, avec un éventuel mot de passe. Malgré tous mes efforts je n'ai pu le mettre en défaut. De plus, une cartouche ne peut être reformatée avec l'utilitaire Mass que si l'on connaît le mot de passe de la cartouche s'il y en a un. Très (trop ?) bonne protection des données. L'importateur offrant une maintenance sur site en 48 heures, le produit a de quoi séduire. Les cartouches sont bien entendu standard, et on commence à en trouver autour de 800 F. Outre les 4 mégas de Share-



Ware et FreeWare sur la cartouche de base, Mass offre le logiciel SUM II. Bref un produit très alléchant par sa souplesse et ses performances.

Modem LCE 124 P

Hormis la nouvelle version de **Tops** dont vous trouverez un banc d'essai complet dans ce même numéro, **La Commande Électronique** nous a fait parvenir un modem sympathique. Au vu de l'emballage, je me suis d'abord dit : "ça y est, encore un de ces trucs énormes dont seuls les français ont le secret". Mais non, c'était une fausse impression. C'est surtout le polystyrène expansé de protection qui occupe la place.

Le modem, lui, est tout petit, avec une carrosserie en métal de la meilleure facture, de couleur platinium ; à l'avant, une fenêtre allongée avec six diodes témoin ; à l'arrière, quatre connecteurs : celui de la ligne téléphonique, deux RS 232, une en format miniDin Mac, et une DB25 pour tout autre ordinateur. Également présents, le connecteur d'alimentation externe (fournie) avec un petit transformateur, l'interrupteur et un bouton reset, venant compléter le tout.

Une question : pourquoi quasiment tous les fabricants de modems persistent à mettre l'interrupteur sur la face arrière ? Tâtonner à l'aveuglette n'est amusant qu'un court instant et, à l'usage, très fatigant. Sur la face inférieure, un petit tableau d'inverseurs permet de configurer matériellement le modem. Un détail hautement ergonomique : le modem est livré avec deux rectangles de Velcro, qui autorisent une fixation amovible sur tout support et en particulier, sur une face latérale d'un Mac. Ces supports semblent insensibles à la température. Une solution que l'on aimerait rencontrer plus souvent tant elle est élégante. Le capot est maintenu par 4 vis, et que croyez-vous que je fis ? J'ouvris. Là, je suis tombé sur une carte électronique d'une propreté remarquable, sans le moindre strap de dernière minute. Les composants m'ont paru de très bonne facture. Bref un ensemble matériel qui respire la qualité.

Au niveau de l'utilisation, aucun problème de branchement. Côté téléphone, une prise gigogne au standard français, et côté Mac, une miniDin. Le modem est livré avec le logiciel **LCE ComMac** signé notre ami J.-L. Bazanegue. Le 124P accepte les protocoles V21, V22, V22 bis, et Minitel et jusqu'au 2400 baud full duplex. Il répond au jeu de commandes Hayes permettant, entre autres, l'automatisation totale des connexions. J'ai testé ce modem avec MacTell 3.6, LCE ComMac 2.0, AdressBook, AutoClock, en transfert de fichier avec un modem à distance, Dans les situations les plus courantes, il ne m'a pas été possible de le prendre en défaut.

Quand on sait que son prix tourne autour des 3 000 F, on dispose là d'un très bon rapport qualité/prix. Je dois dire que nonobstant deux points de détail –l'interrupteur devrait être à l'avant, et un bouton de réglage du haut parleur serait le bienvenu, réglage qui peut se faire par logiciel– j'ai rarement rencontré un matériel qui respire d'emblée tant la qualité. Mérite 19 pommes sur 20.

ClarisCAD

Tous les matins, en accompagnant ma fille à l'école, je passe devant un bureau où l'on peut voir des dessinateurs de plans s'escrimer sur leur planche, les doigts dans l'encre de chine de leur Rotring. Et tous les matins, je pense "les pauvres, s'ils savaient". Oui, s'ils savaient ce que l'on peut faire aujourd'hui avec un Mac et un logiciel de dessin industriel. Finies les gommes, les immenses feuilles de papier millimétré dans lesquelles on s'emmêle les pédales. Finis les tracés abrutissants, le nez à cinq centimètres de la pointe de son compas. Mais peut-être est-ce trop compliqué d'utiliser ce genre de programme ? Et bien j'ai voulu en faire l'expérience.

Allô Claris, peut-on essayer **Claris CAD** s'il vous plaît ? Quand je vous disais que les choses ont bien changé, j'ai été satisfait dans les quelques jours.

N'étant pas dessinateur moi-même, j'ignorais par quel bout j'allais commencer. Déballage du programme, et bonne surprise, outre deux manuels, une cassette video était comprise dans le package. Pas de Roland Garros ce jour là, j'ai donc monopolisé le magnétoscope, tout le temps nécessaire. Après une bonne demi-heure d'une autoformation remarquable, j'ai pu passer aux choses sérieuses. Et là, divine surprise, je me suis révélé être certainement aussi bon dessinateur que les malheureux du bureau susnommé.

Pour schématiser ce qu'est Claris CAD, on peut dire que c'est un super MacDraw. Le programme permet donc de créer des objets vectorisés, manipulables dans tous les sens. Mais, en plus de la palette d'outils traditionnelle pour créer cercles, carrés, polygones et autres formes géométriques, on dispose d'outils plus spécifiques de DAO.

C'est là que le terme d'assistance prend toute sa valeur.

Des outils modificateurs permettent en complément des premiers, de repérer le plus simplement du monde, soit une extrémité de segment, soit le centre d'un cercle ou d'un rectangle, de tracer des parallèles ou encore des tangentes. Outre le tracé à main levée, Claris CAD permet de rentrer dans une fenêtre sous forme de palette flottante les dimensions exactes que doit avoir l'objet sélectionné. Vous voulez un cercle d'exactement 3,256 mm se situant à 25 cm du point zéro, rien de plus simple. En plus, cette même fenêtre vous retourne le périmètre et la surface dudit objet. Pour afficher les

cotes de cet objet, les outils de cotation automatique vous font ça dans le format que vous voulez, en moins de temps qu'il ne faut pour le dire.

ClarisCAD, grâce à des options de réplications d'une puissance remarquable, vous permet par exemple de créer une roue dentée en n'ayant dessiné qu'une seule dent, et spécifié combien on en voulait, sur un cercle.

Je le répète, n'étant pas moi-même dessinateur industriel, il m'a été difficile de voir jusqu'où l'on pouvait aller avec ce produit. Cela dit, avec un tel logiciel, l'aspect fastidieux du dessin s'efface complètement, afin de laisser la place à la créativité. Et Dieu créa...

À Londres, j'ai pu assister à une démo de ClarisCAD 2.0. Le produit a été rendu encore plus facile d'utilisation. Claris prétend avoir incorporé des aspects d'intelligence artificielle qui permettent, en quelque sorte, d'anticiper sur ce que le dessinateur veut faire. Je vous en reparlerai aussi dès disponibilité du produit fini.

HyperCard 2.0 : il arrive

Voilà deux ans qu'HyperCard est né. Conçu à l'origine pour les Mac Plus et SE, beaucoup l'ont trouvé trop limité. Des tonnes de XCMD et XFNC ont bien essayé de palier ses limitations sans jamais y parvenir complètement, surtout quant à la possibilité de disposer de vraies fenêtres pour l'affichage des cartes.

Il a fallu des clones améliorés comme SuperCard et Plus, pour remédier à ce déficit important. Mais voici les améliorations apportées par la nouvelle version, telles que nous les présente Apple Assistance :

- cartes de tailles variables ;
- multi-fenêtrage ;
- véritable traitement de texte dans les champs, avec variation de styles ;
- support de l'hypertexte ;
- améliorations des impressions ;
- nouvelles commandes HyperTalk et XCMD.

Le système 6.05 et les Roms d'au moins 128Ko seront nécessaires pour faire tourner cette nouvelle mouture. Si les formats de fichiers seront différents des versions précédentes, un traducteur incorporé fera la conversion.

HyperCard 2.0 gèrera des cartes jusqu'à 1 280 x 1 280 pixels, toutes les cartes d'une même pile devant avoir la même taille. Cette taille est modifiable par script ou manuellement.

Plusieurs piles peuvent être ouvertes simultanément, la limite au nombre étant la mémoire disponible. Il n'est pas pour autant possible d'ouvrir plusieurs cartes d'une même pile. Les fenêtres seront standard.

Un menu "fontes" fait son apparition, permettant de mixer les styles dans un même champ, ces variations pouvant être aussi manipulées par script. Désormais, le texte verrouillé d'un champ, se comporte comme un objet, et les fonctions `clicktext` et `clickline` retournent la position du caractère et de la ligne. Les impressions, point faible des versions précédentes, ont été complètement refondues. Désormais, les rapports pourront être sauvegardés individuellement, sous forme de fichiers séparés.

HyperTalk a été accéléré, par un compilateur qui génère du code en Ram, malheureusement perdu lorsque l'on quitte le programme. De nombreuses commandes permettent, bien sûr, de manipuler la totalité des nouvelles fonctionnalités décrites ci-dessus. Un test approfondi, aussi très bientôt.

Mais tout cela ne dit toujours ce que l'on peut faire avec. Et c'est une autre histoire.

PSN : Personnal Server Network

Depuis le Mac Plus, créer un réseau est un jeu d'enfant. Un simple fil

téléphonique, des petits boîtiers spéciaux, une imprimante Laser et hop, tout le monde voit la Laser par le sélecteur. Mais réseau, c'est aussi transferts de fichiers entre différents postes. Si différentes solutions de très bas niveau, comme Public Folder, ont pu résoudre les cas simples, dès qu'il s'agit d'accéder à des partages réels de volume, deux solutions : une lourde, signée Apple avec AppleShare, nécessitant un serveur dédié, ou l'autre, plus légère, avec Tops. Mais si Tops paraît très séduisant, surtout avec la version 3.0, il ne rivalise pas et de loin avec l'élégance de l'interface d'AppleShare.

C'est alors qu'**Information Presentation Technologie** a choisi la combinaison des deux systèmes, en intégrant la notion de serveur non dédié utilisant l'interface AppleShare. Il en est né **PSN**. Ce programme fait de tout Mac un serveur sur un réseau, dont les privilèges d'accès et autres définitions de groupes se font grâce à un logiciel d'administration reprenant exactement les concepts d'AppleShare. PSN permet ainsi de définir des privilèges d'accès même au niveau des dossiers, et un dossier créé par un client n'est pas directement accessible par l'utilisateur du poste serveur. Les clients accèdent au serveur par l'intermédiaire d'AppleShare-utilisateur, livré avec le système d'Apple. L'installation d'un serveur se fait de la manière la plus simple qui soit : un clic sur un bouton, et ça marche.

Les tests que j'en ai fait montrent une compatibilité totale avec les spécifications d'Apple, et pour cause : pour pouvoir utiliser la partie client d'AppleShare, il faut quasiment faire de l'AppleShare. Un gros problème donc pour ce produit (et pour Tops également), le système 7 inclura les ressources de serveurs non dédiés et ce, quasiment gratuitement. Mais pour l'instant, le système 7 n'est pas encore disponible, et Dieu seul sait quand il le sera réellement. PSN est distribué par **AlphaSystèmes**.

Les plus du mois

JoliWrite 3.02

JoliWrite 3.02

La dernière version de **JoliWrite** est de **Benoît Wideman,** auteur français. Ce traitement de texte est d'une qualité et d'une puissance remarquables. Il vous offre pour 250 francs (prix du ShareWare), ce que beaucoup d'autres ne font pas pour 10 fois plus. D'une qualité d'interface dont devraient s'inspirer les plus gros, c'est le seul qui, installé sur une disquette 800Ko avec un système minimum Mac Plus, laisse encore près de 200Ko pour travailler, avec tellement de possibilités. Fabuleux !

Ces deux programmes en format autodécompactable, ont été réduits de taille par un nouveau compacteur, que je vous proposerai dans le prochain numéro.

TextPictureSaver, un driver pour imprimer différemment

Ce fichier, une fois placé dans votre dossier système, est activable par le sélecteur, comme un driver d'impression.

TextPictSaver

Celui-ci permet de sauvegarder tout fichier à imprimer en format Texte ou Pict. Je vous proposerai le source dans le prochain numéro.

GAID101

Gatekeeper Aid

Cette Init traque et guérit du virus WDEF, qui se propage par simple insertion d'une disquette infectée. Le virus se propageant par le fichier du bureau, nul besoin de lancer une application atteinte pour le retrouver partout. Et s'il n'est pas à proprement parler volontairement dangereux, il provoque bombes et ralentissement forts désagréables.

SCSI Probe 2.01

SCSIProbe

Ce CDEV, permet de monter des disques durs, même lorsqu'ils n'étaient pas en ligne au démarrage. Simple et efficace.

SynchroSet

Synchro-Set

Un complément à AutoClock, qui permet de caler tous les Macs en réseau, sur le poste à l'heure.

NASA-R.Frequencies

NASA-Radio Frequencies

Pour les accros des scanners radio, toutes les fréquences radio de la NASA, en format texte. Cela vous permettra de suivre le prochain vol de la navette spatiale.

Solarian II

Un extraordinaire jeu d'arcade en ShareWare ! Solarian II est en couleurs et plein de tableaux, de fusées, de bruits marrants, dans le style Space Invaders. Giga ! Il nécessite au minimum 2Mo de Ram et la couleur. Il n'aime pas Multifinder.

Les adresses

Claris France
41, rue Ybry, 92200 Neuilly
✆ (1) 46 40 38 62

Hewlett-Packard
1, avenue du Canada, 91940 Les Ulis
✆ (1) 69 07 07 10

La Commande Électronique
La Mare à Jouy - Douais
27120 Pacy sur Eure

Symbiotic
4, rue Robert Shumann
94220 Charenton
✆ (1) 43 78 99 99

Alpha Systèmes
43, chemin du Vieux Chêne
38240 Meylan
✆ 76 41 84 30

Winfile, vous connaissez ?

Du nouveau encore chez **Winsoft**. Il s'agit de Winfile, un gestionnaire multi-fichiers des plus puissant.

D'utilisation simple, Winfile assure la gestion complète de différents fichiers sur format page, liste ou même étiquettes.

Un banc d'essais dans le prochain numéro.

Prix public : 3 440 F TTC.

Chez tous les revendeurs.

Applemania

R.-J. Anderson

Changement

La vie n'étant pas toujours un long fleuve tranquille, notre ami Jean-Yves Bourdin nous a quitté pour d'autres aventures informatiques.

Nous avions tous apprécié dans "Apple II For Ever" son style relax, ses bidouilles géniales, ses bons conseils. Surtout son talent pour écrire ces articles-fleuve où perçait un humour latent relevé d'un brin de narquoiserie, le tout baignant dans les eaux calmes d'une grande philosophie...

Avec le départ de Jean-Yves, il m'a été confié la lourde tâche, non pas de le remplacer, mais d'assurer la continuité de ce qui fait l'importance de cette rubrique : l'information.

À changement d'auteur, changement de titre. Changement de style aussi. J'espère que nous aurons plaisir, amis lecteurs, à nous retrouver ici chaque bimestre. Mais, sachez que cette rubrique est aussi la vôtre. Nous y parlerons de ce qui fait l'actualité de l'Apple II, tous modèles confondus. Mais nous y rendrons compte également de vos découvertes sur cette même actualité et de ce que vous voudrez bien nous dire et nous faire savoir sur tout ce qui fait notre passion commune : le monde de l'Apple II, ce monde que j'appelle Applemania, version latine d'Applemanie...

N'hésitez pas à nous écrire, nous sommes à l'écoute...

GS/OS et disque dur

Le nouveau système d'exploitation GS/OS version 5.0 –du moins sa mouture francisée– ne manque pas de laisser un certain nombre d'utilisateurs de GS assez perplexes. Oui ou non, faut-il l'acheter ? Oui ou non, faut-il l'adopter ?

Ma réponse est nette : c'est oui, mais...

Oui, car il est évident que de plus en plus de logiciels vont être produits pour fonctionner sous ce système d'exploitation afin de pouvoir faire appel à de nombreuses ressources qui deviennent ainsi disponibles. Oui, car c'est le système d'exploitation de l'avenir, celui qui offre la fameuse interface graphique entre l'ordinateur et l'utilisateur. Oui encore, car le fait de démarrer en GS/OS n'empêche nullement de faire tourner l'Apple IIGS en mode 8 bits.

Le meilleur exemple qu'on puisse faire est sans doute celui-ci : il est parfaitement possible, sous GS/OS, de démarrer AppleWorks version 1.4 (l'ancien), en cliquant sur son icône qui apparaît sur le bureau du finder, même si vous avez largement patché cet AppleWorks ou si vous lui avez greffé tous les TimeOut disponibles chez Pom's, et il y en a ! Et quand on quitte ce logiciel, on est automatiquement renvoyé au bureau du Finder, prêt à lancer une autre application, qu'elle soit en 8 ou en 16 bits.

Il est également possible de lancer un programme en Basic Applesoft, toujours en cliquant sur son icône, GS/OS se chargeant de lancer (launcher ?) tous les ingrédients nécessaires y compris Basic .System ! Et quand le programme Basic a fini son travail, deux possibilités s'offrent à l'utilisateur : rester sous Basic et lancer un autre programme, ce qui équivaut à rester en mode 8 bits. Ou bien retourner au finder de GS/OS, par la commande BYE.

Mais cela, comme pour mille autre choses, tout le monde le sait sauf la foule moutonnière de ceux qui ne savent pas... Pourtant c'est largement expliqué dans le manuel qui est remis avec GS/OS.

Les choses sont donc parfaitement claires : GS/OS permet tous les travaux et est le système d'exploitation taillé sur mesure pour le GS. Il nous offre un "Quit" vraiment utilisable pour peu que les concepteurs de logiciels et les développeurs sachent respecter le protocole défini pour ce Quit. GS/OS va également dans le sens de la philosophie actuelle

qu'Apple a défini pour ses machines et qui est en vigueur depuis longtemps sur le Macintosh. Cette démarche est finalement apparue comme tellement naturelle que, preuve qu'Apple avait raison, même la concurrence s'y met largement.

Mais... il y a un petit "mais" modérateur. Outre la capacité mémoire nécessaire au fonctionnement de GS/OS qui provoque de grosses bouderies chez la clientèle, il y a des exigences en matière de place disque ainsi que de bien nombreux fichiers à gérer.

En ce sens, le GS va désormais s'écarter de ce à quoi on était habitués et qui consistait à travailler uniquement avec des lecteurs de disquettes, fussent-ils des lecteurs 800Ko. La solution qui devient une obligation, vous la connaissez : c'est le disque dur. Si vous avez un GS, n'hésitez pas, équipez-le d'un disque dur. Non seulement vous ne reconnaîtrez plus votre GS mais vous vous demanderez pourquoi vous n'aviez pas acheté cet accessoire plus tôt.

Enfin, n'oubliez pas de vous tailler votre GS/OS de travail sur mesure en fonction de vos besoins propres. Le programme "Installer" est fait pour ça.

Tourner sept fois plus vite

On dit volontiers qu'en matière de performances, un disque dur va environ sept fois plus vite qu'une disquette.

Ce n'est pas tout à fait faux, encore que cette appréciation est, évidemment, à relativiser en fonction de nombreux paramètres ; le principal étant de savoir ce que fait l'ordinateur entre deux ordres de lecture du disque dur. Mais si on s'en tient au flot de données transitant, en lecture et à un instant donné, entre le disque dur et la mémoire, il est exact qu'il n'y a guère de comparaison possible entre un lecteur de disquette, même 800Ko, et un disque dur.

Je ne suis guère de ceux qui sont portés à faire des comparaisons sur les temps d'accès, le délai rotationnel ou l'entrelacement. Étant, par nature, plutôt porté sur la rapidité en utilisation pure, j'ai pourtant effectué quelques chronométrages sur mon GS, celui sur lequel je tape cet article. Il est équipé d'un disque dur de 20 mégas.

Booter GS/OS ne prend que 23 secondes, montre en main, entre l'action sur les touches Pomme-Control-Reset et l'affichage du catalogue principal sur le bureau du finder. Il ne faut ensuite que 11 secondes pour charger entièrement AppleWorks 1.4 dans la carte mémoire. Autant dire que je suis prêt à travailler dans un bon délai.

J'ai également sur mon disque dur une version de ce même AppleWorks 1.4 largement greffée de TimeOut divers dont Ultra-Macros. Au démarrage, trois applications se chargent entièrement en mémoire : Utilitaires, Paint et SuperFonts. Eh bien, tout ce monde trouve sa place en mémoire en 18 secondes exactement et laisse ensuite 798Ko libres sur le bureau !

Restait enfin à déterminer le temps de chargement d'AppleWorks GS. Or on sait que ce temps dépend de beaucoup de choses, principalement de la configuration de démarrage qui a été donnée au départ. Afin d'avoir une base de comparaison assez valable avec les précédents AppleWorks, j'ai purement et simplement opté pour un démarrage "à vide", c'est-à-dire un démarrage qui me laisse ensuite le choix du fichier à ouvrir. Montre en main, un tel démarrage ne demande pas plus de 27 secondes.

En conclusion, le duo de charme "GS/OS et disque dur" va donner un air nouveau à votre GS et si le changement de vos habitudes est vraiment trop dur, vous avez toujours la possibilité de continuer à travailler en mode 8 bits et de venir à GS/OS petit à petit. Mais dans ces conditions, utilisez si possible un sélecteur lors de vos travaux en 8 bits. ProSel par exemple.

Le guide de l'Apple II

La troisième édition du Guide de l'Apple II vient de sortir de presse. Elle est datée du premier semestre 1990. Détail appréciable : elle est toujours diffusée au même tarif : 0 (zéro) franc ! Ce Guide est maintenant imprimé dans un format nettement plus pratique et qui est presque celui des livres techniques Apple. Il est enfin possible de ranger ce précieux Guide sur les mêmes rayons de sa bibliothèque que les autres ouvrages de référence Apple. Et de le retrouver rapidement en cas de besoin.

Ce manuel a été encore amélioré par rapport à l'édition précédente. On y parle des Apple User Groups. On y retrouve la section spécifique aux transferts d'informations entre Apple II et Macintosh, mais mise à jour. Une autre section, qui ne comporte pas moins de quatre-vingt pages, est consacrée au diagnostic des éventuelles pannes sur Apple //e, //c et IIGS ainsi

que sur les lecteurs de disquettes associés à ces modèles. Petit détail : les VAR (Value Added Reseller - en français, Revendeur à Valeur Ajoutée) apparaissent maintenant avant les revendeurs agréés. Quand je dis "les VAR" j'exagère un petit peu puisqu'il n'y en a qu'un : Bréjoux.

Lecteurs, procurez-vous ce Guide, c'est véritablement un instrument de travail et même d'étude. Selon les statistiques données dans la préface de ce guide, la dernière édition a été diffusée à 13 000 exemplaires. 81 % de ses lecteurs l'ont trouvée utile ou indispensable et la note moyenne qui lui a été attribuée est de 7,6 sur 10. Ceci montre, s'il en était besoin, que le monde de l'Apple II est toujours très vivace et sait se montrer critique, pertinent et constructif si besoin. Ceci montre aussi, quoiqu'on en dise, qu'Apple continue à faire des efforts pour conserver le contact avec ceux qui ont fait le succès de ses premières machines. Enfin, un petit travail vous est demandé : celui de répondre au questionnaire qui se trouve à la fin du Guide. Il permettra à l'Apple II Service Team de mieux connaître vos désirs et de mieux répondre à votre attente pour la prochaine édition du Guide. Pour vous remercier, l'Apple II Service Team mettra votre adresse de côté pour vous envoyer cette prochaine édition sans que vous ayez à la demander.

Rappelons que ce Guide peut être obtenu chez les concessionnaires Apple ou sur simple demande à Apple France, soit par courrier, soit en téléphonant au (1) 69 86 37 00, soit via le Minitel sur le 3616 code APPLEA.

Rappelons enfin que ce Guide est toujours gratuit. Dorénavant, un Applemaniaque qui n'aura pas son Guide sera comme un cow-boy qui n'aurait pas son cheval : il n'aura aucune excuse.

C'est la nouvelle formule que nos amis anglo-saxons viennent de découvrir avec une référence non dissimulée à un grand savant. Cette nouvelle formule signifie approximativement en bon anglais : Information Technology = Media x Computers x Communication.

$$I = mc^2$$

Elle veut se rapporter à ce qui fait la tendance de notre époque : l'ordinateur, même micro, devient toujours plus un instrument qui tend à réaliser la jonction entre information et communication, un moyen de traiter un peu de tout : données, sons, images, échanges de messages... Nos micros sont en passe de devenir des "processeurs médiatiques".

L'inéluctable évolution du GS, comme celle de son frère le Macintosh, s'oriente dans ce sens. Tout le monde, ou presque, commence à s'éloigner de l'écran texte et de ses 24 lignes de 80 colonnes. Je crains que ce dernier ne risque de perdre sa suprématie plus tôt que prévu. L'avenir c'est de plus en plus le graphisme, le moyen d'afficher à l'écran tout et n'importe quoi. Il est probable qu'on poussera les exigences à vouloir passer en un rien de temps d'une circulaire en français à la scannérisation d'un document en sanskrit, à l'affichage de la photo de Laurence ou à la préparation d'un dazibao chinois !

Il reste à savoir si cette énorme puissance logicielle sera nécessaire au niveau de la bureautique quand de fréquents travaux se limitent à du traitement de texte, mais cela est vraiment une autre histoire.

Les nouvelles versions du système d'exploitation de l'Apple IIGS qui se sont succédées un peu rapidement ces derniers temps, semblent ne rien faire d'autre qu'aller dans le sens de la tendance actuelle. Tous les constructeurs veulent avoir, à présent, une interface graphique entre l'ordinateur et l'utilisateur, chose qui existe chez Apple depuis Lisa.

Quant à nous, si nous trouvons encore nos graphismes un peu lents ou les besoins en mémoire un peu exagérés, montrons-nous patients. Il reste aux chercheurs et ingé-nieurs à concevoir et mettre au point des microprocesseurs plus rapides, des drivers capables de tenir la cadence et des supports pouvant contenir tout ce qu'on voudra y mettre. Nous en sommes, de ce point de vue, un peu dans la situation de nos premiers Europlus qui n'avaient pas tout à fait les minuscules ni les caractères accentués du moins au début. Qui accepterait, de nos jours, de travailler avec AppleWriter en 40 colonnes et des disquettes 140Ko ?

Le formidable enjeu représenté par le nouveau pouvoir médiatique du micro-ordinateur va probablement apparaître dans les prochaînes années. Je garde confiance, nous serons certainement dans le coup avec nos GS qui approchent facilement, grâce à HyperStudio par exemple, le concept "Hyper-Média" cher à Apple. Mais évoluons et sachons accueillir les nouveaux systèmes d'exploitation, les logiciels qui vont avec, les améliorations à ces logiciels et... les améliorations aux améliorations. S'ils ont des bugs (bon d'accord, je concède que ce n'est pas forcément inévitable...), s'ils ont des bugs, donc, vous pouvez essayer d'en trouver et de les signaler à Pom's.

Chasseurs de bugs

À propos de bugs, il fut un temps où existaient de véritables chasseurs de bugs. Ces êtres étranges et un peu mercenaires n'attendaient qu'une chose dans le fonctionnement d'un logiciel : qu'il se plante ou plante la "machine". Et quand ça arrivait, c'était parti pour toute la nuit ou tout le week-end. Il était alors interdit de déranger le chasseur. Malheur à l'épouse qui se risquait à rappeler l'heure des repas ou à signaler qu'on était lundi matin. Le chasseur de bugs, tout occupé à traquer la bête n'avait plus aucune notion ni du boire (encore que quelques bières, en été...), ni du manger, ni du dormir.

Adulés de certains diffuseurs de logiciels qui n'hésitaient pas à leur confier des préversions de leurs produits, avec mission de passer au crible tous les cas de figures possibles, ils étaient traités de tous les noms d'oiseaux par d'autres. L'avènement des professionnels du logiciel et des sociétés spécialisées en la matière a porté un coup fatal à cette race des chasseurs de bugs qui semble aujourd'hui bien éteinte. Est-ce à dire que nos logiciels sont désormais parfaits et qu'ils tournent rond ? Hum ! Je suis porté à croire qu'il reste encore du gibier pour les bons chasseurs. Mais comme je viens de le dire : cette race semble bien éteinte.

Un peu avant l'Expo

Il est des manifestations qui demandent du temps pour être préparées. C'est probablement le cas d'Apple Expo et très sûrement de la version 1990 qui aura lieu au CNIT de La Défense du 19 au 22 septembre prochain. Je ne sais pas si les clients Apple et les futurs visiteurs ont le droit de soumettre quelques idées en la matière, surtout qu'en ce moment, tout ou presque doit être déjà décidé, mais rien n'empêche de s'exprimer et j'ai décidé de le faire. Une précision préalable : ce que je vais dire concerne uniquement l'Apple IIGS. Les Appleliens non GSsistes –ils ont tort– sont néammoins cordialement autorisés à me lire.

Mon souhait serait qu'Apple réserve une surface faisant à peu près le quart de l'un des niveaux de l'Apple Expo de l'an dernier. Ce serait très bien, par exemple, au fond du 1er niveau, là où trônait, l'an dernier, le Macintosh portable. On ferait un espace très dégagé et on l'appellerait "universpace GS". On disposerait, de place en place de grands plans de travail de forme heptagonale –parce que ça a un côté de plus que l'hexagone– ou rappelant la coupe transversale d'une pomme de haut en bas. Ces plans de travail seraient en aggloméré mélaminé, de couleur blanc cassé, supportés par des tréteaux tubulaires laqués platinium. Dessus il y aurait de nombreux GS.

La plupart seraient à la disposition des visiteurs qui pourraient s'y initier ou essayer les logiciels qu'on nous annonce souvent mais qu'on ne voit pas toujours, qu'on ne peut guère essayer ou juger chez les revendeurs Apple et autres concessionnaires "parce qu'il faut le commander mais seulement si vous l'achetez"... À certains endroits de "l'universpace GS", soigneusement répartis selon la loi des intervalles du marketing scientifique, on installerait des GS inaccessibles, posés sur des bornes interactives et faisant tourner sans arrêt, pour les badauds et pour ceux qui en sont restés au Color Graphic Adapter, un superbe programme d'animation graphique !

Vers le milieu de l'espace il y aurait une estrade assez haute, meublée d'une grande table et de chaises. De temps en temps quelqu'un d'important viendrait s'asseoir à la grande table, entouré d'un aéropage de disciples, et viendrait dire à la foule ce qu'il pense du GS, comment et pourquoi il l'utilise et, surtout, ce qu'il fait avec... Les visiteurs pourraient ainsi écouter, dans le désordre : Gian Carlo Zanni, Jean-Louis Gassée, Émile Schwarz, Hervé Thiriez, Jean-Marie Brésard, Madeleine Hodé, Jean-Yves Bourdin, Sébastien Sisombat, Henri Lamiraux, Christian Piard, Yvan Kœnig, Nicole Bréaud-Pouliquen, Marcelle Godefroid (pour les dames) et même des américains : Alan Bird, Rupert Lissner, Glen Bredon, les Beagle brothers, Roger Wagner... Bien entendu, cette liste n'est ni limitative, ni exhaustive.

Peut-être ce genre d'animation aurait-elle le don de nous faire redécouvrir un certain esprit Apple que les nouvelles machines, Macintosh compris, n'arrivent pas vraiment à nous faire retrouver...

Apple (re)met le bas

Le marché de la micro-informatique professionnelle serait, paraît-il, en passe de se saturer dans un proche avenir. Ce n'est pas moi qui le prétend mais les faits qui le montrent.
Plusieurs constructeurs désireux de gagner de nouveaux marchés sont en train de définir une stratégie destinée à investir la

micro dite "domestique", c'est à dire de placer des ordinateurs dans les foyers français. Il y aurait, à Boca-Raton en Floride, des ingénieurs qui gardent un souvenir amer de l'échec cuisant, en 1983, d'un certain "junior" et qui aimeraient bien prendre leur revanche.

L'un des problèmes, sinon le plus ardu qui est à surmonter, consiste justement à donner aux micros, futurs "domestiques", la convivialité et la facilité de mise en œuvre nécessaire pour un usage relativement facile.

Or, cette convivialité, cette facilité de mise en œuvre que tous recherchent, cela n'existe-t-il pas, déjà, sur nos GS ? On pourrait croire qu'Apple, voulant viser le créneau de la micro domestique, se mette à définir une stratégie basée sur un renforcement du potentiel du GS et de sa diffusion. Au dire des augures qui se flattent d'être au courant de ce qui se trame à Cupertino, ce n'est pas du tout ainsi que l'état major commercial d'Apple voit les choses. On attend plutôt un Macintosh d'entrée de gamme dont le prix ne saurait dépasser les 1 000 dollars aux États-Unis. À ce niveau, les micros domestiques pourraient être alors définis comme des produits électroniques "de grand public" au même titre que les magnétoscopes, les camescopes ou les chaînes hi-fi par exemple.
Le GS ne sera donc pas un produit d'électronique grand public et c'est peut-être tant mieux. On ne sait que trop où passent ces appareils dont la gadgétisation le dispute souvent au clinquant. Nos GS resteront de vraies machines, de vrais micros capables d'effectuer les travaux que nous leurs demanderons, de prendre la configuration que nous leurs donneront, de nous procurer le plaisir de les programmer véritablement... Celui qui achète un GS aujourd'hui s'en servira encore dans dix ans. Même si certains se demandent si le GS sera toujours là dans deux ans.

On ne casse plus

C'est John Sculley, président d'Apple Computer, qui l'a dit : les baisses de prix qui étaient pratiquées, depuis quelques mois déjà, principalement sur la gamme Macintosh sont ter-mi-nées. Ces "prix cassés" étaient destinés, selon Apple, à reprendre des parts de marché.

Ces fameuses parts de marché sont-elles reprises ? John Sculley n'a pas fait beaucoup de confidences. En ce qui concerne le GS, rien d'important n'a filtré. On ne connaît pas beaucoup l'importance des ventes mais on est sûr qu'il s'en vend. Des magazines américains n'hésitent pas à prétendre qu'il s'en est vendu plus d'un million. Et quand on questionne Apple sur ses intentions concernant le GS on s'attire invariablement la même réponse : «Apple continuera à vendre l'Apple II aussi longtemps qu'il y aura des clients qui voudront l'acheter...»

Ce qui en langage financier signifie, tout simplement, qu'Apple gagne de l'argent avec le GS... mais se garde bien de le dire. Apple sait aussi que si les futurs micros domestiques ressemblent à ce qu'on a connu il y a quelques années, le GS promet d'avoir de magnifiques moments devant lui.

Apple rétro 90

Qu'on me permette d'exprimer un dernier souhait à propos de l'Expo 90 : il faudrait faire revenir la rétrospective des machines Apple vue à l'Expo 89. Mais en la complétant par des documents d'époque, un montage audiovisuel, des démonstrations de logiciels d'autrefois, comme des logiciels bureautiques (AppleWriter, Multiplan, PFS, QuickFile...) des utilitaires (Locksmith, Bag of Tricks, Dakin, Nibble...) des jeux (Hard Hat Man, Roach Hotel, Brainteaser Bld, Penny Arcade...) des langages (Applesoft, Pascal, Procode, Cobol avec carte Z80...) et même, pourquoi pas, le célèbre Canapple !

Matériel

Le dernier "Apple II for ever" vous l'avait annoncé : le disque dur monté à même la carte d'interface est désormais accessible à tous ceux qui ont un Apple II. Il est également disponible en France. Il s'agit du disque "InSyder" de Cirtech. Il n'existe, pour l'instant, qu'en deux capacités : 20 et 40 mégas.

Mais "Apple II for ever" n'a pas dit tout ce que prétend la documentation de l'InSyder, à savoir que ce disque peut aussi fonctionner sous d'autres systèmes d'exploitation que GS/OS ! Ce qui signifie qu'il peut donc être placé dans un des slots d'un Apple //e et, sans doute, d'un Europlus tournant encore avec DOS 3.3 ! Amis applemaniaques, si vous avez de vieux fichiers DOS 3.3 que vous n'avez jamais repris parce que trop gros, l'InSyder peut être la solution...

Quant à considérer ce disque dur comme un disque amovible pouvant aller de GS en GS, mon avis très personnel est que ce point de vue peut être partagé dans la mesure où il s'agirait de "voyages"

très peu fréquents. Pas particulièrement pour la santé du disque lui-même s'il voyage confortablement. Mais par égard pour les contacts des slots des GS ainsi mis à contribution.

Néammoins, la technologie actuelle autorisant des performances toujours plus élevées, j'ai eu connaissance d'un prototype de disque dur amovible mis au point par la firme américaine Disk Technologies Corp. Sur ce disque dur, tout est enfermé dans un boîtier, même la carte contrôleur qui s'enfiche dans un connecteur spécial quand on introduit le disque dans son logement. Le boîtier lui-même n'est pas plus grand qu'un jeu de tarots, paraît-il. Voici donc un vrai modèle de disque dur amovible que vous pouvez emmener dans votre poche, votre travail fini, afin d'empêcher les petits curieux de mettre leur nez dans vos fichiers.

Pour le moment, ce disque ne se branche pas sur les Apple. Et reste un prototype parmi d'autres. Quel dommage !

Apple formule 1

Non, ne rêvez pas ! Ne vous précipitez pas sur les circuits pour applaudir une quelconque voiture de course qu'Apple se mettrait à sponsoriser. Ne croyez pas non plus qu'un de nos champions automobile ait décidé de mettre un Apple dans son moteur pour gérer sa consommation de carburant, ou un driver dans son volant pour améliorer sa conduite.

Foin de tout cela. Si vous passez sur l'autoroute dite "du Sud", à un endroit bien précis, vous constaterez l'existence d'un hôtel à l'enseigne de "Formule 1". Tout à fait banal, me direz-vous ! Oui mais... D'abord ces hôtels sont gérés de façon très automatisée. Les portes des chambres, par exemple n'ont pas de clé : elles ont toutes une serrure digicodée. Le code étant généralement établi et distribué par micro-ordinateur, vous commencez à comprendre ? Voilà, vous avez compris : la gestion de l'hôtel en question est assurée par un Apple ! Ce qui fait frémir de plaisir les apple-maniaques de passage, surtout quand ils aperçoivent le modèle Apple en service. Là, ce n'est plus du frisson, c'est le nirvâna assuré pour certains... Devinez quel modèle de micro était en service quand je suis passé ? Non, ce n'était pas un Mac. Pas davantage un GS. Même pas un //e ! Vous n'allez pas me croire et pourtant c'est vrai : Il s'agissait ni plus ni moins que d'un vieil et increvable Europlus fonctionnant en mode 40 colonnes avec disquettes 5,25" de 140Ko...

Pourquoi faire compliqué et coûteux quand on peut faire simple et pas cher !

Respirez !

Le dernier numéro de Pom's, en rubrique Apple II For Ever, page 66, parlait de spiromètre, cet appareil qui sert à contrôler la capacité respiratoire d'un sujet. Cette information nous a valu un courrier de la société L. Martin Médical, développeuse du "Spiromatic", premier spiromètre informatisé –ce sont eux qui le disent– à avoir vu le jour et qui se trouve piloté par un... Apple IIGS !

Selon eux, l'évolution de la gamme Apple II fait que, non seulement leur appareil est l'un des plus performants du marché et que cette prétention est facilement démontrable, mais encore que cette même évolution leur a permis de mettre en œuvre des examens médicaux plus poussés par diffusion d'hélium dans les poumons.

L. Martin Médical tient encore à rappeler deux choses :

— que la première version de leur Spiromatic fut commercialisée en 1982 et fonctionnait déjà sous le contrôle d'un Europlus ;
— qu'ils sont abonnés à la revue Pom's depuis quatre ans déjà et que cela les a aidés dans leur tâche de développement.

Couleurs

Les GSsistes avaient déjà le "clavier bien tempéré". Il ne leur manque plus que le clavier bien coloré. C'est nouveau, c'est joli, ça personnalise à la maison et ça "customize" au travail. Ce sont de petits capots en plastique de toutes les couleurs que l'on place par dessus les touches de son clavier dont le gris un peu monotone, façon platinium, n'est vraiment pas conçu pour jeter des notes vives dans l'environnement Applelien... Ces petits capots portent, bien sûr, l'inscription de la touche d'origine mais, raffinement suprême, ils peuvent même être imprimés selon vos spécifications.

Le fabricant, Hooleon Corp, fait sa pub en se basant sur les claviers des compatibles de qui vous savez, mais il annonce aussi qu'il dispose de ce qu'il faut pour d'autres modèles de claviers. Je ne lui ai pas demandé s'il en a pour le GS mais je suis assez porté à le penser. Une nouvelle mode est lancée : le clavier en couleur.

Lira-t-on bientôt, pour démarrer un logiciel, des instructions du genre : appuyer sur la touche verte et tout en la tenant enfoncée, pressez la touche bleue. Ceci fait, tapez la touche rouge et lorsque vous avez le curseur violet sur

fond magenta avec bordure à petits pois roses, tapez RUN en caractères blancs avec les touches de couleur orange...

Superclock

Seïko vient de fabriquer et de mettre en vente une montre bien particulière. Elle est dotée d'une mémoire pouvant enregistrer, d'après le constructeur, 80 écrans de données provenant de logiciels divers et notamment de piles Hypercard. Et, probablement donc, d'Hyperstudio. La liaison avec l'ordinateur fournisseur de données se fait par un câble spécial.

Enfin, et accessoirement, il faut noter que cette montre pas comme les autres est également capable de donner l'heure.

Le plus grand des premiers

La société Amdahl, qui construit de très gros ordinateurs, possède dans son centre de recherches de Sunnyvale (Californie) des chercheurs qui savent utiliser leurs loisirs.

En travaillant uniquement le soir et les week-ends, six d'entre eux ont mis un an à calculer le plus grand des nombres premiers ! Et sont entrés, du même coup, dans le livre Guiness des records. Ils n'ont pas donné leur fameux nombre mais ont indiqué qu'il fallait plus de soixante-cinq mille chiffres pour l'écrire.

Les développements de la théorie des nombres, qu'ils ont travaillés à cette occasion grâce à de nouveaux algorithmes, serviront ensuite, paraît-il, à la mise au point d'applications avancées pour la conception de nouveaux ordinateurs. Nous espérons qu'Apple est au courant.

Motorola

Il paraît que Motorola a l'intention de construire une nouvelle usine. Le site en serait déjà trouvé : Easter-Inch en Écosse ! Je ne sais pas si les capitaux sont également trouvés mais on avance comme montant possible pour les investissements à la fois nécessaires et envisagés la somme rondelette de 100 millions de livres sterling.

Certains penseront qu'avec tout ça, Motorola devrait disposer d'un outil moderne et adapté tant à la mise au point qu'à la production de nouveaux microprocesseurs. Avec, peut-être, un modèle basé sur la plate-forme du 68000 et permettant de réaliser un nouveau GS, compatible, non seulement avec l'actuel, mais aussi avec le Macintosh...

Eh bien, pas du tout ! La nouvelle usine est purement et simplement destinée à produire des équipements numériques pour les abonnés au nouveau système de téléphone cellulaire pan-européen "GSM". Ce sera d'ailleurs la troisième unité de production en la matière.

William Mensch, le concepteur du 65816 qui prétend disposer de versions capables de tourner à 12 Mhz, a encore du travail en perspective et peut garder quelques espoirs de convaincre l'état-major de Cupertino...

Les TimeOuts pour AppleWorks 3.0 arrivent...

Plusieurs TimeOuts pour AppleWorks 3.0 sont dores et déjà disponibles. Adaptés à la version française par Daniel Lurot, ils sont regroupés en deux disquettes.

Comme nous vous l'avions annoncé, les possesseurs de la version 1.4 pourront bénéficier d'un tarif de mise à jour.

La première de ces disquettes comprend :

- ✔ **ExtraFonts** (ColorFonts et ÉdiFonts) ;
- ✔ **SuperFonts** ;
- ✔ **TO.Paint.**

Les prix :

version complète :	800 F
tarif Joker :	*720 F*
Mise à jour :	300 F
tarif Joker :	*270 F*

La seconde disquette réunit :

- ✔ **TO.Graph** ;
- ✔ **TO.Paint.**

Les prix :

version complète :	850 F
tarif Joker :	*765 F*
Mise à jour :	300 F
tarif Joker :	*270 F*

Pour bénéficier du tarif mise à jour, l'original de la disquette TimeOut 1.4 doit être retourné à Pom's en même temps que votre commande.

La remise à jour des autres TimeOuts sera disponible très prochainement, ainsi que de nouveaux TimeOuts dont nous vous parlerons dans le prochain numéro.

Pom's Le Tarif

Revues

nº 8 à nº 26, chacune	40,00
nº 27 à nº 49, chacune	45,00

Recueils Pom's

Ces recueils regroupent 4 numéros de la revue. (Recueil 5 à 8 épuisé)

Recueils nº 1 à 4, 9 à 12, chacun	140,00

Câbles communication

Se reporter aux numéros 27, 28, 30, 31, 33 et 34 qui présentent les programmes de communication reliant ordinateur et Minitel. Préciser le ou les modèles d'ordinateur.

Câble Minitel/ordinateur	225,00
Câble Ordinateur/ordinateur	225,00

Reliures

Pour la protection et le classement de 6 numéros de Pom's (un an)

Reliure	75,00

Disquettes Pom's, Macintosh

Ces disquettes regroupent l'ensemble des programmes pour Macintosh d'une revue, + des programmes du domaine public, polices de caractères, nouveaux systèmes, etc.

3,5", de la nº 16 à la nº 49, chacune	80,00

Disquettes Pom's, Apple //

Ces disquettes regroupent l'ensemble des programmes pour Apple // d'une revue.

5,25" 140Ko, de la nº 1 à la nº 49, chacune	80,00
3,5" 800Ko, de la nº 29 à la nº 49 chacune	80,00

Disquettes Com. V1.0

Ensemble de deux disquettes décrites dans Pom's nº 48. 100,00

Shareware Apple //

Présentées dans les nº 38, 39, 41, 42, 43, 44, 46 & 47.

DPA 001 à 039, 140 ou 800Ko, chacune	100,00

✱ le numéro entre parenthèses indique la revue dans laquelle le produit est décrit.

Logiciels pour Apple //

Ces logiciels sont accompagnés d'une documentation française.

	Tarif Joker♣	Tarif normal
Fontasm (47)	450,00	500,00
ChessMaster GS 800Ko (39)	630,00	700,00
ProCommand	450,00	500,00
Arlequin 140Ko (39)	135,00	150,00
Copy][+ version 8.3 (37)	450,00	500,00
ProSel (36)	450,00	500,00
Compilateur Beagle (35)	675,00	750,00
Big U 140Ko (35)	400,00	450,00
Pom_Link 3.1 (34/35)	400,00	450,00
InterPom's 2.0 (31)	540,00	600,00
Clv_Pom's (31)	180,00	200,00
EPE 5.1 (15/23)	180,00	200,00

Logiciels pour AppleWorks 1.4

Ces logiciels dotent AppleWorks de la souris, de polices de caractères etc.

	Tarif Joker♣	Tarif normal
TimeOut ReportWriter (45)	720,00	800,00
ExtraFonts (43)	450,00	500,00
TimeOut PowerPack (41) / TimeOut FileMaster (41)	675,00	750,00
TimeOut SpreadTools (41)	495,00	550,00
MacroTools (41)	270,00	300,00
MacroTools II (44)	270,00	300,00
TimeOut DeskTools I (41)	495,00	550,00
TimeOut DeskTools II (44)	495,00	550,00
TimeOut Paint(39)	270,00	300,00
TimeOut SuperFonts (38)	720,00	800,00
TimeOut UltraMacros (38)*	585,00	650,00
TimeOut Graph (38)	765,00	850,00
TimeOut SideSpread (38)	495,00	550,00
PathFinder (38)	135,00	150,00

Logiciels pour AppleWorks 3.0

Francisation AppleWorks 3.0

+ UltraMacros	970,00	1 070,00
Idem, en échange de la version 1.4	650,00	720,00
ExtraFont, SuperFonts, TO.Paint	720,00	800,00
Mise à jour	270,00	300,00
To.Graph et TO.Paint	765,00	800,00
Mise à jour	270,00	300,00

Polices de caractères

De type Macintosh, elles fonctionnent avec AppleWorks, SuperFontset, Publish it! et MultiScribe. Une trentaine de polices par disquette.

'Polices' 001 à 018, 140 ou 800Ko, chacune	100,00
Catalogue de référence Unipol	80,00

Éditions MEV — 12, rue d'Anjou
78000 Versailles
Téléphone : (1) 39 51 24 43
Serveur : (1) 39 53 04 40
Fax : (1) 39 49 54 65

Logiciel pour IBM PC

* Accompagne le livre 'Les Secrets de Multiplan' de H. Thiriez

Les Secrets de Multiplan*		**175,00**
InterPom's	*540,00*	**600,00**

Logiciels pour Macintosh

	Tarif Joker♣	Tarif normal
DiagramMaker	*1 600,00*	**1 780,00**
DiagramMaker – Démo (46)		**80,00**
Sargon 4 (40)	*540,00*	**600,00**
Excel Efficace		**175,00**
MacAstuces		**200,00**
Le Livre du Macintosh		**200,00**
Copy II Mac version 7.2 (37)	*450,00*	**500,00**
Pom_Link 3.1 (34/35)	*400,00*	**450,00**
InterPom's 2.0 (31)	*540,00*	**600,00**
Clv_Pom's (31)	*180,00*	**200,00**
Raccourci (26)	*180,00*	**200,00**

Shareware Macintosh

Disquettes présentées dans les numéros 22, 30 et 45.

Mac A, B, C, D, E, F, G, H, I, J chacune	**100,00**

Abonnements 1 an (6 numéros)

♣ L'abonnement à la revue Pom's comprend l'attribution automatique de la carte 'Joker'. Celle-ci offre un accès privilégié à une assistance téléphonique et donne droit aux remises sur les produits Pom's.

Revue seule	**225,00**
Revue et disquettes Apple // 140Ko	**625,00**
Revue et disquettes Apple // 800Ko	**625,00**
Revue et disquettes Macintosh	**625,00**
Revue et disquettes Apple // 140Ko et Mac	**1 025,00**
Revue et disquettes Apple // 800Ko et Mac	**1 025,00**

Gagnez du temps. Commandez par Minitel au :
(1) 39 53 04 40

Bon de commande

Je désire recevoir :

Quant.	Produit	Prix total

J'ai un lecteur Apple // 140Ko ❑
J'ai un lecteur Apple // 800Ko ❑

Montant _____
Port avion hors CEE
15,00 F par revue et/ou disquette _____

Montant total _____

Pour l'achat de quatre disquettes DPA ou Polices de caractères, une cinquième de votre choix vous est offerte.

Je règle par : Chèque
Carte Bleue/Visa/Eurocard/Mastercard
Numéro _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Expiration _ _ / _ _
Signature

Nom _____
Prénom _____
Adresse _____
_____

n° de carte Joker _ _ _ _ _ _ _ _
n° de téléphone _ _ _ _ _ _ _ _

Petites annonces

Vends carte extention mémoire 1Mo pour Apple IIGS : 1 000 F.

Giselle Perreault
☎ *42 60 38 64 – poste 1149*

Vends ImageWriter II + manuel d'origine + câble de liaison Macintosh + papier listing + rubans noir et blanc & couleur : 4 000 F état neuf.

Philippe
☎ *(1) 39 49 51 15 (répondeur)*

Vends carte Apple IIGS 1Mo : 900 F.

Dimitri Geystor
☎ *50 44 21 70*

Vends IBM/PS 2, modèle 8530 021, mémoire 640Ko + disque dur 20Mo + écran couleur + clavier 102 T IBM (azerty) + Joystick avec carte souris IBM + imprimante Epson 1050 LQ 132 colonnes, 24 aiguilles, traitement de texte Sprint de Borland : 19 000 F le tout.

Daniel Foucault
☎ *(1) 39 51 03 57 (domicile)*
☎ *(1) 30 24 64 62 (heures bureau)*

Vends câble de liaison Apple //e-ImageWriter : 100 F — Carte Super Série : 400 F, Carte 80 colonnes : 50 F — Kit 6502 //e complet : 250 F.

Guy Tambianica
☎ *80 56 20 65*

Vends carte extention mémoire Apple IIGS (Rom 01 ou 03) 1,2 mégas : 1 500 F — ImageWriter I, très bon état : 1 500 F.

Hervé Lemoine
☎ *(1) 42 47 04 23 (le soir)*

Vends carte Ram Apple 1Mo d'origine pour Apple IIGS : 1 000 F.

René Bardet
☎ *51 40 98 19*

Vends Apple //c 128Ko + moniteur & support + Lecteur externe 5,25" + souris + imprimante Scribe sept couleurs : 5 900 F.

☎ *94 78 43 25*

Vends Apple //c 128Ko + carte Checkmate 512Ko + moniteur monochrome + 2 lecteurs 3,5" + joystick + câble péritel/Minitel : 5 500 F le tout.

Christian Schwoerer
☎ *88 20 00 82 (heures bureau)*

Vends Macintosh SE/30 avec Ram 4Mo et disque dur interne 40Mo.

Vends Macintosh portable.

Henri Largouet
☎ *97 41 77 10 (heures repas)*

Collaborateur de la revue Pom's cause achat Macintosh II **vend** Macintosh SE 2,5Mo + disque dur 20 Mégas + Lecteur externe 800Ko + softs + ImageWriter II : 20 000 F le tout.

☎ *39 51 24 43 (heures bureau)*

Recherche pour Apple //e une carte Epson Interface imprimante RX80 (compatible AppleWorks).

Michel Lecuyer
☎ *35 71 32 67*

Vends Apple //e 256Ko, 80 colonnes, disque dur 5Mo + interface série parallèle : 3 000 F — Accélérateur ZipChip : 1 500 F.

Harris Brizard
☎ *(1) 64 91 31 29*

Vends Apple //c 384Ko étendu à 1 152Ko, souris + joystick + moniteur & sac assorti + 1 lecteur 5,25" + un moniteur couleur connexion Minitel : 7 500 F.

Dominique Florentin
☎ *(1) 47 06 49 81*

Vends 1 lecteur Apple 5,25" : 1 000 F — 1 joystick Apple : 200 F — 1 carte mémoire permanente 1Mo Ram Speedisk : 2 500 F — AppleWorks : 500 F — Notes'n'Files : 500 F — Deluxe Paint II : 500 F — Flight Simulator II : 200 F — Sundog : 100 F Pegasus : 100 F — 12 disquettes Verbatim 3,5" 25.2D : 150 F — 16 disquettes Verbatim 5,25" 25.2D : 150 F.

Alain L. Dubois
22, avenue de Clichy
75018 Paris

Problème 49

par

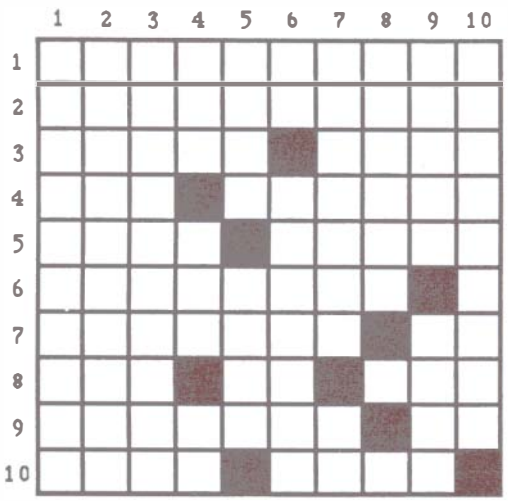
Joëlle Piard

Horizontalement

1 – Bis pour les flâneurs
2 – Hommes à principes
3 – Père de la Métromanie – Pas avec
4 – Élidé élidé – N'est donc pas à poil !
5 – Filets – Salut définitif
6 – Qui a un air penché
7 – Estompe – Pronom familier
8 – Séculier – Négatif – Son homme n'a rien de particulier
9 – Il pense à lui – Donc vis
10 – Direction – Étoile de terre

Verticalement

1 – Barbes
2 – Salon de beauté !
3 – Agacement
4 – Cap d'Espagne – Slave sans coeur – Tête de patriarche
5 – Sur le Tech – Ce ne sont pas des auberges espagnoles !
6 – Ne s'est donc pas ennuyé – Ils se mettent en cartouche
7 – Jamais absente – Conjonction
8 – Sorte de botte
9 – Prénom – Occire
10 – Sans personne



R	E	S	S	E	M	B	L	E	E
E	C	O	U	L	E	R	O	N	S
P	A	R	T	I	C	I	P	A	S
A	R	T	U	S	■	C	I	M	E
S	T	E	R	E	O	■	N	O	N
S	E	■	E	S	S	E	■	U	T
E	M	I	R	■	M	A	O	R	I
U	E	R	■	B	O	T	T	E	E
S	N	A	C	K	S	■	E	■	L
E	T	N	A	■	E	T	R	E	S

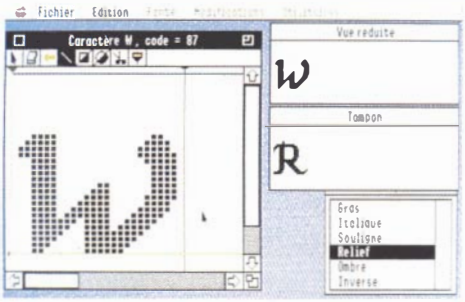
Solution du n° 48

FONTASM 2.0

DE STEPHAN HADINGER

Parce que les besoins de chacun sont variés à l'infini, il n'y a pas de police de caractères universelle.

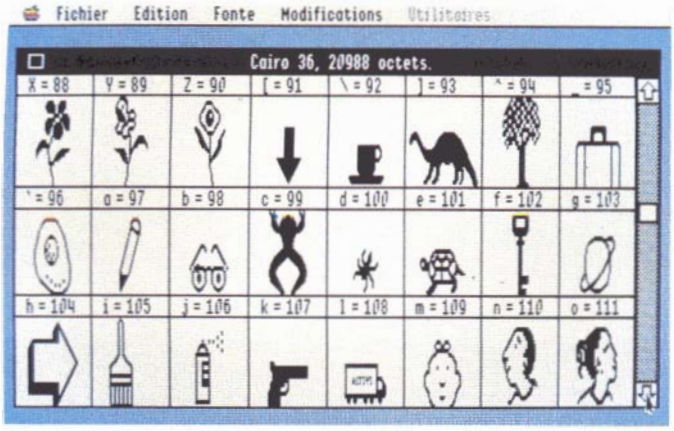
Tour à tour, il faudra être OFFICIEL, journalistique, *personnel*, simple, facile à lire, original et sobre, *intime*, concis…



Mais comment, dans chaque police, satisfaire le matheux et ses asymptotes ∞, le germanophile ß, le fana de Mishima ¥ et même l'amoureux ♥ des jeux ♠ ?

Avec FONTASM, vous créez votre police de caractères et vous adaptez les polices existantes. Aujourd'hui, AppleWorks GS, MultiScribe GS, DeLuxe Paint, PaintWorks Gold ou encore Publish-It produisent des documents de qualité, encore faut-il, dans la police choisie, disposer de tous les caractères souhaités (‰, Å, †, ƒ, ∫, ¤, ¶), dimensionnés comme il convient…

Le GS mérite des caractères de qualité, FONTASM vous les offre avec facilité.



Création de polices à partir de 0 — Modification de **toute police GS** compatible Multiscribe GS, AppleWorks GS, DeluxePaint, PaintWorks Gold, Publish-It — **Dessin** et **édition** des caractères avec des outils de type **Paint** : point, gomme, ligne, rectangle, cercle, décalage… — **Effets** de relief, ombré, gras, anti-gras, souligné, miroir… — **Transformation** directe d'une partie d'image graphique en caractère — Modification de tous les **paramètres** de la police — **Copier/coller** de tout ou partie de caractère — **Dimensions des caractères** : jusqu'à 128 x 128 points — Programme français, totalement **compatible GS/OS**, livré sur un disque 3,5", transférable sur **disque dur**.

Fontasm est une exclusivité d'Éditions Mev-Pom's, 12, rue d'Anjou, 78000 Versailles
✆ (1) 39 51 24 43 — Minitel (1) 39 53 04 40

—500,00 F TTC, tarif Jocker abonné 450,00 F—

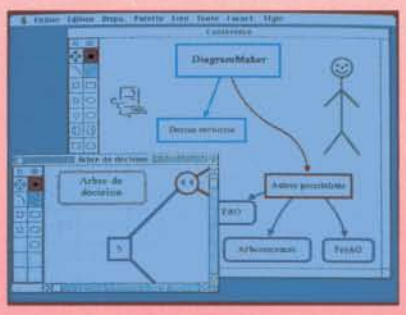
Éditions MEV
12, rue d'Anjou
78000 Versailles
✆ (1) 39 51 24 43

DiagramMaker™

DiagramMaker est un logiciel de dessin vectorisé et de gestion de texte spécialisé dans la production de dessins et de documents graphiques de grande qualité. Son interface très conviviale rend facile la création et la mise à jour de diagrammes, de plannings, d'organigrammes, d'ordinogrammes et de transparents.

DiagramMaker est aujourd'hui l'outil le plus efficace pour la création de documents graphiques structurés. Il est aussi bien utilisé par des gestionnaires et des planificateurs, dans le monde de l'entreprise, que par des analystes et spécialistes système dans le monde informatique, ou par les enseignants et les étudiants dans le monde de l'éducation.

DiagramMaker respecte totalement l'ergonomie Macintosh : annulation de la dernière opération, multifenêtrage, couleurs, motifs, polices et styles, copier/coller inter-application, défilement automatique des fenêtres.



Ses outils de puissance et de convivialité :

Une palette personnalisable

L'utilisateur crée ses propres outils de dessins et les ajoute à la palette. Les palettes peuvent être sauvegardées et relues à volonté.

Intégration du texte

À chaque objet est associée une zone de texte justifiée ; les cadrages sont entièrement réglables.

Les connexions entre objets

Pour connecter deux objets, il suffit de tirer la souris du premier vers le second, la liaison sera un trait droit ou courbe, avec ou sans flèche.

Les liens entre objets

On peut lier deux objets (leur donner une référence commune), y compris entre deux documents différents.

Des arborescences immédiates

Transformation immédiate et automatique d'un texte avec indentation en un arbre structuré.

Édition de fond

Sur chaque page d'un document, on peut définir des éléments de fond, qui seront alors visibles ou non, et partageables entre plusieurs pages.

Affichage personnalisable

Il est possible d'afficher un document dans de nombreuses tailles, depuis un fort zoom jusqu'à la vue dans la fenêtre d'une page ou du document tout entier.

Et d'autres fonctions encore...

Non seulement il est possible d'aligner des objets les uns par rapport aux autres, mais aussi de les centrer par rapport à la page ou au document, et d'obtenir des espacements réguliers entre les objets.

DiagramMaker existe en version de démonstration comprenant une version bridée du programme et une pile HyperCard décrivant son mode d'emploi et formant une assistance en ligne (sous MultiFinder ou avec HyperDA).

•

DiagramMaker démo : 80,00 F
(remboursables en cas d'achat)

•

DiagramMaker 1 780,00 F TTC
Tarif abonné 1 600,00 F

•

Licences de site : nous consulter